MED IC RUN

SOFT TODAY

1. ÅRGANG NUMMER 1 JANUAR 1989 KR. 18,85.

DANMARKS STØRSTE HJEMME-DATA AVIS

Alt om Tron:
FREMTIDENS COMPUTER KOMMER FRA JAPAN
side 28

Byg selv for 20 kr:
RESET-KNAP TIL C64
side 21

Tips til Amiga:
ARCADE ACTION AID
side 22

1

Sådan bliver de:
NYE SPIL I '89
side 10

IC RUN OG SOFT NU SAMMEN

2 danske datablade skaber ny succes.

Med sammenlægning af to af Danmarks førende hjemmecomputermagasiner, IC RUN og SOFT, har et helt nyt blad set dagens lys. Det nye blad har fået navnet SOFT TODAY og som dets udgiver Klaus Nordfeld, siger det:
– Med SOFT TODAY tager vi det bedste fra IC RUN og det bedste fra SOFT og blander begge dele med en solid omgang dugfriske nyheder. Bladnyskabelsen, der kommer hver måned, 12 gange årligt, kan ved hjælp af sin avisproduktionsgang vente til sidste øjeblik med deadline. Det betyder, at de allerseneste nyheder kan nå at komme med, få dage før udgivelsen.

En endnu bedre nyhed er prisen: SOFT TODAY byder nemlig på 32 tætpakkede dobbelt-format sider for bare 18,85!

2 danske hackere:
SÅDAN KNÆKKER VI STORCOMPUTERNE
side 24

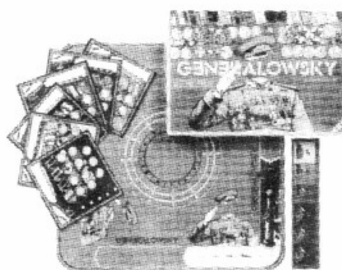

Test-duel:
5 GODE PRINTER-KØB
side 29

EXPLODING FIST III

Så er det på med slå-vanten igen, gutter.
Fans af den ægte vare kalder sidste nye Firebird-lancering for "Exploding Fist III", men virkeligheden er, at spillet "kun" hedder "Exploding Fist +" i den ægte originaltitel.
Bag det står programmørholdet Beam Software, dem med "Way of the Exploding Fist" og "Samurai Way", og fra starten er der lagt op til det helt store i action og karategenren.
Kung Fu eksperter af alle klasser angriber dig, og der er to mod een, for computeren styrer to af dine modstandere. Hvad der er endnu sjovere, er et tomandsspil, hvor dig og din kammerat enten kan spille mod hinanden eller - hold nu fast - rotte jer sammen og sparke den tredie spiller på skærmen (den computerstyrede) til chop-suey.
På de sværere levels kommer angribende ninjaer til syne, og kan du - eventuelt med hjælp fra spiller to - også lave hundemad ud af dem, er du en rigtig sej mester. Så hører SOFT gerne fra dig, adressen finder du på længst fremme i bladet.
Der er masser af spark, slag og hop for den ægte kung fu freak i "Exploding Fist +", der egentlig er en III'er i serien og ikke (som titlen antyder) en udbygget udgave af det første Exploding Fist spil.
Prisen for spillet, der kun er til Commodore 64, bliver 199 på kassette og 249 på disk. Det skulle være på gaden omtrent samtidig med dette blad, så hop op på din ninja-scooter og check hylderne i din lokale softwareshop...

Der er god grafik i "Exploding Fist +" til 64'eren. Her er vi på Victoria Square i London

Tre spillere i nærkamp i "Exploding Fist +" (III'eren): Det kan enten være dig mod to computer-karatekæmpere eller dig og en ven mod hinanden (og mod computeren som trediemand).



Sådan! Her er bare et af de mange brætspil, datagiganten Supersoft har taget hjem for at fornøje de kolde vinteraftener foran pejsen.

SUPERSOFT PÅ BRÆT

Kunne du tænke dig at være James Bond - Vil du gerne have 007 bag dit navn og dermed licens til at dræbe - Kunne du tænke at køre i hurtige biler med dejlige damer?? Så har du chancen nu med James Bond rollespillet, importeret af SUPERSOFT... Du kan også gå tilbage i tiden og opleve Napoleons march mod Danube i 1809 eller hvad med at gå frem i tiden sammen STAR TREK, hvor farer lurer bag hver asteroide...
Chancen har du nu, endda helt uden computer.
Det er takket være SUPERSOFT, som har sat alt på et brædt.
Alt på et brædt? Hvabehar??
Ja, venner, spilgiganten fra smilets by, Århus, har kastet sig over legetøjsbranchen og står bag udgivelsen af en række brædt spil, såsom TAI-PAN, PLATOON, legendariske JAMES BOND og mange andre spændende spil.
Alletiders til en kold aften, hvor computeren bryder ned og du ikke har mere strøm i huset, men alligevel gerne vil spille noget fedt.

HELLIGE GAMES

I 1987 udskrev Dansk Missionsråd en konkurrence om det bedste computerspil - resultatet? Det blev et game ved navn "Mission", og hvis du synes, det lyder lækkert, kan du godt slappe af igen - "Mission" skal nemlig udtales på dansk, ikke på engelsk, og så er det jo straks en helt anden sag...
Lige præcis! Dette er ikke Deadly Mission, dette er Indre Mission.
Vinderspillet, der er til Amstrad, bliver lige sagen for spejder- og ungdomsgrupper denne vinter, udtaler Flemming Kramp, generalsekretær i Dansk Missionsråd.
Mere info hos ham på 01 61 27 77.



Kom hid, Guds engle små: Dansk Missionsråd har udsendt et nyt dataspil til Amstraden.

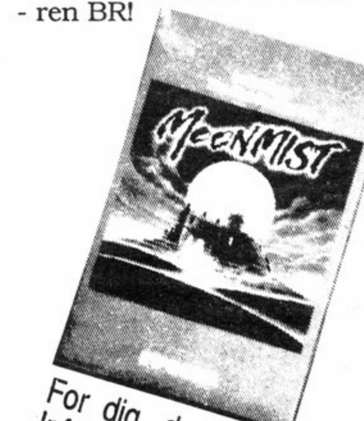
MODE-RIGTIGT COMPUTER-KABINET

Her er computeren til dem, der kan lide smarte møbler, engelske spotsvogne og italiensk modetøj. Tower AT fra Schneider er designet sat i højsædet, og hvilket design: Smukke bløde linier, der gør computerkabinettet til kunst, og kvalitet som i en BMW.
Maskinen, der er produceret i Vesttyskland, indeholder meget godt for PC-entusiasten. Hvad siger du f.eks. til en frekvens på 10 MHz? Det er helt pænt...
Importen tager det nystartede Balling Computers i Gilleleje sig af. Balling Computers er trods sin nye status et firma, der har dybe rødder i databranchen, og når mange hører navnet, nikker de da også genkendende: Peter Balling, direktør, har nemlig tidligere været stifter, medejer og direktør for Dinamicro, den danske importør af Amstrad-computere.
I dag er Amstrad en af ærkefjenderne, for ligesom Amstrads modeller, ligger også Schneider PC'en et ret pænt stykke nede i prislisterne - med andre ord: Vi er i den billige ende, helt nede i discount, selvom det ikke kan ses på kvaliteten.
Fra sine dage hos Dinamicro har Peter Balling hentet salgschef Peter Agger med over i det nye firma, og blandt forhandlerne af Schneiders nye (og flotte) PC'ere, meldes der om stor tilfredshed.
Som en jysk forhandler udstrykte det, da SOFT TODAY kontaktede ham:
Folk er helt vilde med Schneiders PC. Den ser godt ud, den er hurtig og så er prisen helt rigtig. Den billigste model, jeg fører, er en Euro-type, der kommer inklusive skærm, et diskdrev og en softwarepakke for ialt kun 5000 kroner plus moms. Alene softwarepakken koster ellers i løssalg 2.200.
Ingen tvivl om, at Balling Computers nok skal få succes med den nye tyske datamat, også selvom andre forhandlere, SOFT TODAY har talt med, har luftet lidt utilfredshed omkring firmaets service. En hage, der måske er et ubegrundet levn fra Peter Ballings Dinamicro-dage, hvor Dinamicro i en stor forhandlerundersøgelse fik den absolutte bundplacering for så vidt angik tillid og service.
Om designet udtalte den danske brugskunstskulptør og industridesigner Bjørn Holm, IDD:
Schneider er en af de flotteste computere, man har set længe. Den er endda pænere end Atari ST.
Nu har man hørt det med. Det næste bliver, folk køber PC'ere for at udstille dem derhjemme istedet for Ming-vaserne eller de seneste moderne skulpturer.

Computeren er kunst: Designet er sat i højsædet på den nye Schneider PC.

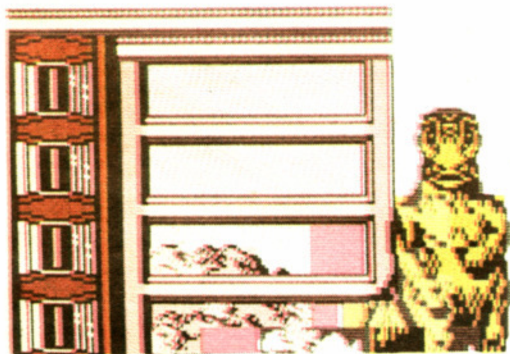
SIDDER DU FAST

Sidder du fast i et spil? Så er hjælpen på vej, for Infocom har nu indtil dags dato udsendt hele 23 hint books. Det er bøger, der er skrevet for at hjælpe lidt på vej til alle de, der "sitter fast" i Infocoms egne eventyrspil.
Hint books kaldes også for Invisiclues, usynlige spor. Når du får bogen kan du ikke umiddelbart læse hjælpen; der står f. eks."How do I get into the house?" og så en række tomme felter . Heri står hjælpen, men den kommer først frem når du farver feltet med den magiske tusch, som følger med. Hvert felt giver mere hjælp - ren BR!



For dig, der sidder fast i Infocoms spil, er nummer 23 i rækken af Hint Books netop kommet.





Fra Gremlin Graphics kommer "The Mucher", et spil, hvor "byfornyelse" er noget med at lægge storbyer i ruiner.

THE MUNCHER

Advarsel!
Pas på "the Muncher", et helt nyt spil, hvor Gremlin Graphics lover total destruktion og ødelæggelse. Det er værre end virus, når du med dit joystick styrer et ret hidsigt og agressivt forhistorisk monster, som er ude på at smadre alt det, han kan komme i nærheden af!
Dramaet foregår i Japan, hvor nogle opdagelsesrejsende har stjålet nogle underlige æg og taget dem med sig hjem. Spillet starter idet du ankommer til Japans kyst for at opspore de forsvundne æg, som ligger rundt omkring i nogle byer. Naturligvis er forsvaret og hjemmeværnet indstillet på at forsvare byerne til sidste kanonkugle, men det lader du dig ikke stoppe af, for du er jo et hidsigt monster, der vil se blod!
Afsted det gik, gennem byerne, hvor du har din helt egen opfattelse af "byfornyelse": Det er noget med at efterlade sig ruiner og lignende godt i dine fodspor.
Når du har fundet de forsvundne æg, må du fortsætte på jagten efter et sted for atomaffald, så du kan begrave dine æg. Sagen er nemlig, at skulle du dø, kan du få et ekstra liv, forudsat du altså har husket at begrave et æg forinden - og det eneste sted, du kan begrave æg, er på atomaffalds-stedet.
Eftersom Japan er et lille land, kan du undervejs på din færd komme ud for at møde andre monstre. Der er ialt tre fjendtlige monstre, der er lige så hidsige som dig, og dem skal du uskadeliggøre, så de ikke går i vejen. Med andre ord: Når du nu er igang med at lægge byerne øde, kan du lige så godt også lægge monstrene øde. Dræb dem...

SLAGTERENS BAKKE

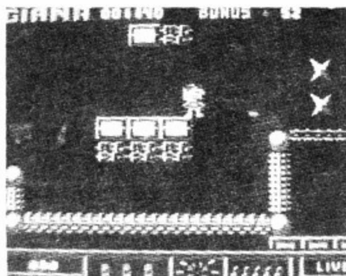
"Butcher Hill", det nye Vietnam-spil fra Gremlin, er en rå sag. Ikke for folk med svage nerver og heller ikke for dem, der fik Platoon 5 taget af svensk TV i efteråret.
Du er dybt inde i Vietnams jungle og heden er uudholdelig. Du kan næsten smage varmen og luften lugter af døde lig. Overalt er dødsensfarlige fælder, hvor fjendtlige maskingeværreder ligger på lur.
"Butcher Hill" - slagterbakke - foregår i tre sektioner eller levels, om du vil: Først er the River section. Her er du ude i en lille enmands motorbåd og skal trænge dybere og dybere ind i den mørke jungle. Du sejler på smalle floder og skal dels undgå miner samt dels undgå angreb fra fjendtlige fly.
Level 2 er The Jungle, og mere tæt på døden har du svært ved at komme. Nu er floden holdt op, så du forlader din båd og begiver dig til fods ad små stier, der vrimler med fælder og fjendtlige soldater på skjul.
I tredie og sidste level, The Village, er du kommet til landsbyen. Er den fjendtlig? Der er kun een måde at finde ud af det på, og det er i hvert fald helt sikkert, at skal du nå dit endelige mål, nemlig bakken Butcher Hill, må og skal du igennem landsbyen.

Pas på, fjenden lurer! Seneste Vietnam-spil hedder "Butcher Hill".



GIANA SØSTRENE VENDER TILBAGE

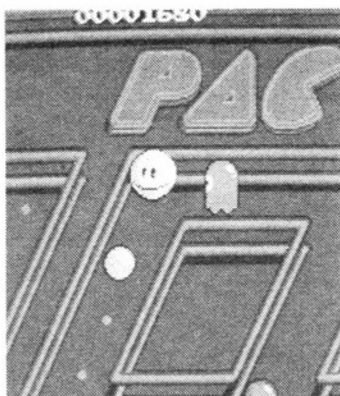
Fra vort pølseødende tyskerregime dernede sydpå er der endnu en udgave af "The Great Giana Sisters" på vej.
Hurtige, det er de hos Rainbow Arts. Det er naturligvis dem, der ligesom et'eren også laver nummer II: Denne gang er titlen "Arther And Marther: Giana Twins In Future World".
Her er søstrene på vej ind i fremtiden, og ifølge presseforlydende er efterfølgende mindst lige så blæret og syret som numero uno.
Se frem til en rar lille ekstra-julegave fra Vesttyskerne.



Tysk programmeringskunst i Giana Sisters II: "Arther And Marther, Giana Twins In Future World" - det er den fulde titel.

PACMAN ANNO 1989

Pacman lever! Pacman er iblandt os, og hans ånd lever og den vil aldrig dø. Amen.
Pacman er navnet på "den med osten", der bare bliver ved og bliver ved med at være et af stærkeste computerspil nogensinde, på trods af, at der er sket et og andet siden den lille gule blev opfundet i 1980.
Men. Selvom rumspil nummer 17.567 er kommet, er Pacman stadig sjov og helt på toppen. Miss Pacman er også bare det lårtykke, og nu er Grand-Slam Entertainment kommet med sidste nye hit indenfor Pacman-genren: "Pacmania".
"Pacmania" byder på Pacman i 3D og forbilledet er



Pacman i ny udgave. Sådan ser han ud i automaten

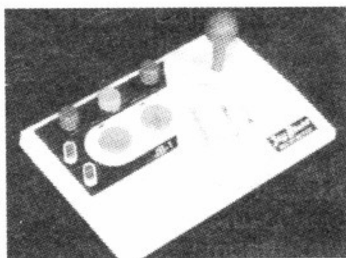
naturligvis arcade-automaten af samme navn. Det er Namco, der står bag, og grafikken er bare namgo'.
Som en speciel finesse kan Pacman i denne 3-dimensionelle udgave også HOPPE over Clyde og de andre spøgelser, der iøvrigt har fået et par quindfolk med også - det er hunspøgelserne Sue og Flunky.
Fængslende er ordet.



... og sådan er han på din computer.

JOYSTICK MED FORMAT

De kalder det ikke et joystick. Det ville næsten også være en mild underdrivelse, for den nyeste model fra Euromax er mere end et joystick. Meget mere.
En skandinavisk distributør har endnu ikke turdet tage kolossen hjem, men det vil ske engang inde i det nye år. Prisen anslås at blive et sted omkring de 300-350 kroner.
"Euromax Joy Board" består af en stor, stor basisplade i formstøbt, slag- og



Her er joysticket for dig, der tager spilleriet dødsens alvorligt: Euromax Joy Board.

brudsikker plast. Farve: Hvid. Vægt: 2,2 kg.
På pladen sikker udover navneskiltet et styrehåndtag, joysticket, i blåt plast og med indbygget metalstang for at sikre mod brud.
Herudover er der to stk paddles af den type, der mest er velegnet til tennis- og breakoutspil, men faktisk også kan bruges til så at sige alt muligt andet. Og indbygget er desuden to store, gule fireknapper samt en auto-fire, du selv kan bestemme skudhastigheden på takket være en justerbar drejeknap. Tak, skæbne!
For bare lige at understrege, når du fyrer den af, har Joy Board to indbyggede LED-lamper, der lyser rødt for hvert skud, der bliver sendt af sted.
Og så til glasuren: Ledningen, der er bidsikker (!!), er hele to meter lang. Tak for kaffe.



"Navcom 6" er et nyt amerikansk spil om krigen i den persiske golf.

PÅ VANDET

"Navcom 6" er ny fra amerikanske Cosmi - et spil om krig på vandet, hvor du styrer et krigsskib fra US Navy, der er stationeret i den persiske golf.
Stemningen er intens i golfen, Mellemøsten er et sydende inferno og det er ikke helt ligetil at styre et af verdens mest avancerede krigsfartøjer.
Spillet er bygget op som en simulation, hvor du skal betjene alle instrumenter korrekt og samtidig vurdere om de meldinger, du får fra dit udstyr, betyder, at det, der kommer imod dig, er ven eller fjende.
Skyder du ikke, kan det (måske) betyde din død. Skyder du, kan det betyde, at du (måske) skyder en af dine egne.
"Navcom 6" er ved at være i forretningerne i disse dage og fås til IBM PC + de kompatible, Commodore 64/128, Atari ST og naturligvis Amigaen.

SEX!

I England er debatten om sex og computerspil endnu engang blusset op. De stramme victorianere har fået fat i moralbegreberne og skriver nu fyrige læserbreve til aviserne, hvori de kræver, at regeringen går ind og standser spilannoncerne.
Det var annoncer i månederne op til jul, der fik bægeret til at flyde over. Her sås fotomodeller og side 9 piger i mere eller mindre afklædte stillinger, bl.a. som reklame for "Psycho Pigs UXB" og "Barbarian II".
De stramtandede victorianere får opbakning fra rødstrømperne, der finder computerannoncernes indhold nedvurderende overfor kvinder. Sagens udfald er endnu ikke afgjort, så indtil videre kan vi roligt beundre de ypperlige former. Smums, smask og saaaaavl!

Bare bryster, svulmende former og smækre kvindelår var for meget for stramtandede moralister i kedelige England. Her overvejes et forbud mod computerannoncer, der minder om Vixen...



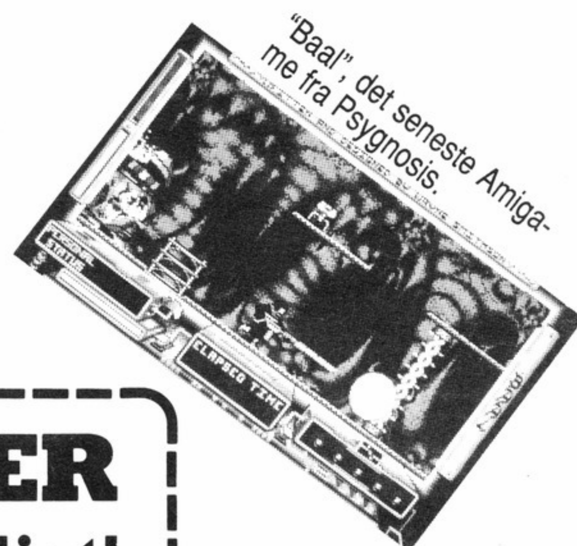
NY AMIGA-SAMPLER

Fra Falkøbing (en lille by hinsidan på den forkerte side af Sundet) kommer en nyudviklet Amiga Sound Sampler.

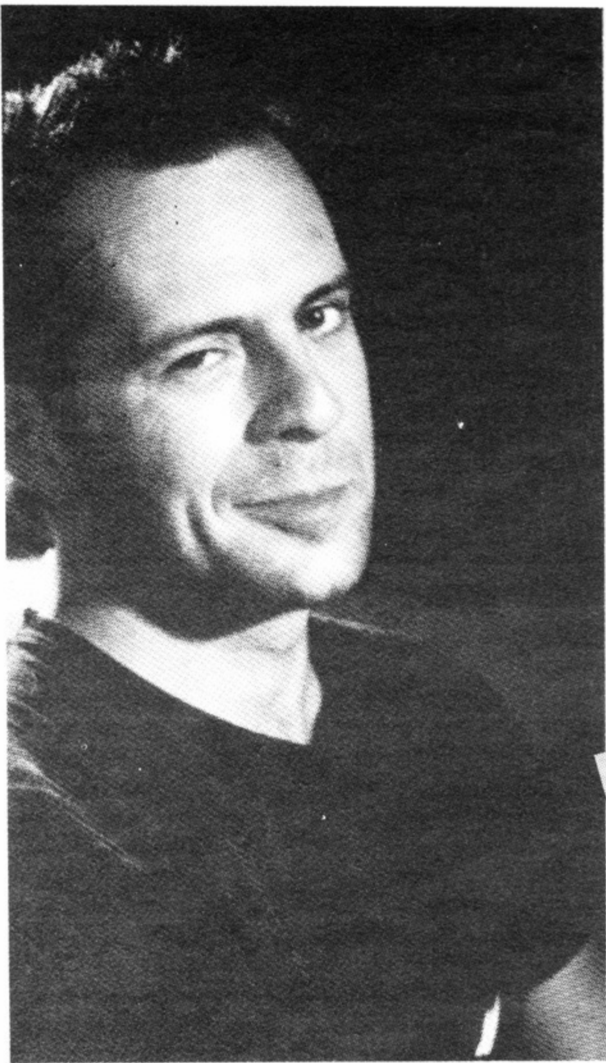
Folkene bag hedder Mats Hellner og Thorbjørn Palm, og skal man tro, hvad de selv siger, er den nye soundsampler "Den bæsta professionella Soundsampler som du kan køpa till din Amiga". Ikke små ord, ikke små ord.

Prisen er 695 svenske, inklusive fragt, og firmaet, de to har startet, hedder NORTHPOINT. Fang dem på Væstergatan 2, 521 73 Falkøping, Sverige eller telefon 009-46-515-33069.

GODT NYT FRA PSYGNOSIS


"Baal", det seneste Amiga-me fra Psygnosis.

Nu er Psygnosis lige-ved-og-næsten hvad angår færdiggørelsen af deres nyeste sællert, Amiga-spillet "Baal".
Baal - den mægtige onde hersker - har sendt sin zombie-hær afsted for at bygge den største krigsmaskine nogen sinde bygget. Verdens fremtid afhænger af et elitekorps, der ledes af DIG, lederen af "the Time warriors".
Din mission er næsten selvmorderisk som du guider the Time warriors gennem tre forskellige levels, hver især med monstre og aliens, der er ude efter din krop. "Baal" er ikke helt nem at stille op mod, og nogle af stederne på to af de tre levels ligger ialt 18 dele af hans krigsmaskine. Saml dem, ellers får han held med sit forehavende og så overlever verden ikke.
I spillet er der arcade gameplay, ultra-smooth scrolling i otte retninger, over 250 skærmbilleder, godt med detaljerigdom, god grafik, god lyd, mere end 100 monstre og over 400 forskellige fælder.
Manden bag "Baal" hedder Wayne Smithson, en ung englænder, der har viet sig liv til at programmere i 16 bit. Melvyn Grant står for illustrationerne, Roger Dean har taget sig af bogstaverne og udover Amiga-versionen kommer også en Atari ST udgave.
Spillet udgives under Psyclapse navnet.



En ny biograffilm med Bruce Willis ("Die Hard") kommer nu som computerspil.

NYT FRA BIFFEN

Så er der nye godbidder på vej fra biografsalenes lumre halvmørke.
Mediagenic, det tidligere Activision, har just købt rettighederne til seneste Bruce Willis film, "Die Hard". Her spiller helten fra TV-serien "De uheldige helte" en hund efter action mens han reder et gidsel i et højhus. Det er unægteligt lidt af en rolle for den tidligere rocksanger ("The Return of Bruno"), der ellers privat er mest ven med Michael J Fox.
Bruce Willis, der før har spillet sammen med Cybil Shepard og noget så hot som Kim Basinger, har til lejligheden trænet sine overarme til Rambo-størrelse og gi'r den som damernes actionmand. Og fra Mediagenic forlyder det, at grafikken til spillet helt sikkert vil vise Bruce Willis pixelbøffer på overarmene i ministørrelse. Hvad de ikke siger noget om, er hvorvidt herrens toupe også skal med i spillet - det er nemlig en kendt sag blandt vennerne, at Bruce Willis går med toupe for at dække over en kraftigt tiltagende halvmåne i toppen.

NEDTUR

Og de dør og de dør.
Softwarehuse skal afgå ved døden af og til, det er åbenbart en naturlov i branchen. Og denne måneds nekrolog handler om "The Power House" - et firma, der i sin tid blev startet som billigspils-afdelingen af go'e gamle CRL.
"Power House" blev kendt for at udgive mindst et nyt spil hver måned, de fleste af dem af hvad man pænt kan kalde "svingende" kvalitet.
Under sidste års gamesmesse, PCW-showet i London, uddelte firmaet brækposer til de besøgende: Angiveligt for at gøre reklame for et af deres billigspil, en ulækker sag om hoveder, der blev kappet af og andre slige hændelser.
I begyndelsen af '88 blev Power House overtaget af medarbejderne og alt samarbejde med CRL ophørte. Siden da er det ifølge adskillige pressemeddelelser "bare gået opad", sidst med et salg denne sommer på over en kvart million kassetter.
Og det er så i lyset af denne påståede succes, at vi skal se faldet, der ifølge vedholdende rygter skyldes et oparbejdet underskud på mere end to millioner kroner...



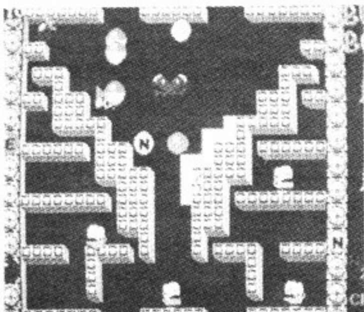
Det var spil som dette, billigspilsfirmaet Power House blev kendt for. Eller skulle vi snarere sige berygtet for...

MONEY MONEY MONEY

For nogle er der penge i spil. Flere af softwarebranchens giganter har netop offentliggjort årsregnskaberne, og det er en pæn slat, der er til aktionærerne i de bedste af firmaerne.
Internationalt ser top-listen sådan ud: Mastertronic kom først med et overskud på mere end 13 millioner kroner, på andenpladsen lå US Gold (5 millioner), dernæst Elite (4 millioner) og fjerdebedst klarede Gremlin Graphics sig (et overskud på knap 3 mille). Også Domark er værd at nævne i sammenhængen - firmaet lavede trods sin lille størrelsen hele halvanden millioner til ejeren, Dominic Wheatley...



Det er penge, vi taler om, når snakken går på giganterne i softwarebranchen. Spil er big bizznezz.



Eja! Nu kommer Flying Shark, Bubble Bobble og mange flere af de gode arcadekonverteringer i billigspils-pakninger!

KVALIWARE

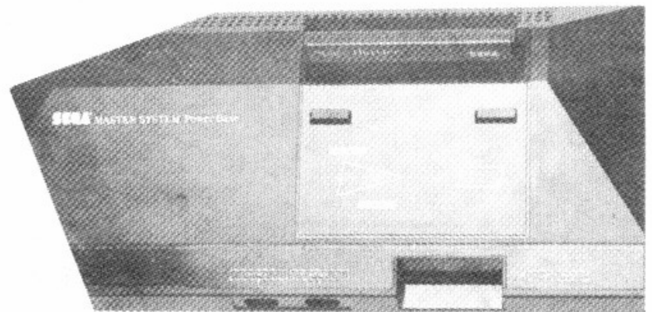
Fra relancerings-hylden er der godt guffy på vej fra Silverbird, den billige underafdeling af Firebird, der jo som du ved fra intens læsning af dine tidligere sammenkrampede SOFT-Magazines er ejet af det engelske telefoneringsvæsen.
Relanceringer er tidligere fuldprisspil, der nu er omkring et år (eller mere) gamle og derfor har svært at holde skansen. De får så et nyt liv som billigspil, får skiftet pakken og får en repremiere til en langt lavere pris, normalt omkring de 30-40 bananer.
Og kvalitet, det er, hvad der er på vej ind over os fra Silverbirds relanceringer. Glæd dig til en hitliste-topper som "Bubble Bobble", C64-udgaven af arcademaskinen med samme navn. Det er bare en sag, der vil noget, og som SOFT's egen Morten Strunge Nielsen sagde efter at have anmeldt det i bladet, da det kom frem:
"- Nu er jeg hooked. Det her er bare SPILLET!"
Rygtet siger, han stadig spiller det...
Mere godt, der får nyt liv og lavere pris, er "Flying Shark", den legendariske flysimulator "Fighter Pilot" og desuden "Dynamite Dan", "Dynamite Dan II", "The Sacred Armour of Antiriad", "Cauldron" og "Cauldron II".
Se, det er der jo noget ved...

SEGA®

Nu får vi endnu flere af Sega's coin-up succeser at se på 64'eren denne gang sker konverteringen takket være Mediagenic.

KONVERTERINGER, DER VIL FREM

Sega er arcadespils-firmaet, der er kendt for kvaliware. Tænk bare på navne som Gauntlet og Out Run, så ved du, hvad vi taler om.
Tidligere har det mest været US Gold, der har haft æren af at skulle sprede Sega-spillene til hjemmedatamarkedet. Men fremover vil i hvert fald fem af Segas mest populære grillbar-spil komme til os via Mediagenic (det er i virkeligheden Activision, som jo bare for et halvt års tid siden skiftede navn, nu ved du også det).
De fem spil, vi kommer til at se fra Mediagenic, er som følger: "Galaxy Force", "Altered Beast", "Hot Rod", "Sonic Boom" og endelig "Ace Attacker". Bare glæd dig i denne tid...



Denne gamesmaskine er standset i den sovjetiske told. Det er vestlig dekadence...

STANDSET I SOVJET

Glem alt om Gorbas Glasnost.
Sovjetskivitterne må nemlig ikke spille vestlige games på Sega-maskinerne, det er borgerlig dekadence, mener man åbenbart i det store land mod Øst.
Og selvom det lysner, rokker det ikke ved det faktum, at et større parti Sega Master Systems TV-spil for en måned siden blev standset i tolden. "Njet", sagde øst-uniformerne og forbød spilcomputerne videre vej ind under jerntæppet.
Årsagen kan man kun gisne om. Men laserpistoler, 3D Space Harrier og "Rescue Mission" var åbenbart for meget for de røde.

NY LUXUS

I Deluxe-serien af Amiga-programmer fra Electronic Arts i USA, er "DeluxePrint II" et af de mere interessante. Som navnet antyder er det en udbygget udgave af "Deluxe Print", denne gang med mulighed for farveprintere og dumps af 32-farvers skærme. Sammen med programmet følger en diskette med skærmbilleder, og naturligvis er "Deluxe Print II" fuldt kompatibelt med de øvrige Deluxe-programmer (Deluxe Paint, Deluxe Video, Deluxe Sved og så videre)...

FLOT FODBOLD-SPIL TIL AMIGA



Fodbold på Amiga har nået nye højder med International Soccer.

International Soccer er navnet på det nyeste af de mange fodboldspil, der efterhånden er ved at komme til Amigaen.
Firmaet bag "IS", som folk i branchen allerede er begyndt at kalde det nye spil, er Microdeal, og herfra siger Jo Sharp:
"- Når du først begynder at spille det, sidder du limet til skærmen. Kvaliteten af lyd, musik, grafik og spillestil er bare så super, at alle andre fodboldspil blegner ved siden af International Soccer. Tro mig, jeg har ikke spillet andet hele eftermiddagen.
Vi fristes til at give hende ret. Skærmbillederne tager sig nydeligt ud, og der er alt det, der skal være i et fodboldspil, endda komplet med publikum, der hyler og skriger.
Udover det kommer International Soccer med en mulighed for at spille fire spillere, enten tre mod computeren eller to hold af to mod to med to mand på hvert hold. Så saml en kasse humle og inviter vennerne over, for nu er der i hvert fald fodbold på skærmen. - Amigaens skærm, forstås!



International Soccer: Vælg din holdfarve og lad spillet begynder.

UP TO DATE

For dig, der vil være up to date (eller Up To Data) med de seneste facts på budgies-siden, har billigspilsredaktionen netop modtaget seneste telex-strimmel fra Ritzaus Bureau:
Den melder tørt til klart vejr op ad formiddagen, let skyfrit med optræk til sol og .... HOV! Nej, vent ....- Forkert strimmel, undskyld.
Vi prøver igen.
Den melder om en sand høst af nye billigspilstitler, hvoraf flere i disse dage vil være at finde i butikkerne under navne som Pulse Warrior, Ninja, Supertrolley, Famous Five, Raw Recruit, Hyperbowl, Barbarians, Rockford, Revenge II, Rasterscan, Transformers, Terrapods, Growing Pains of Adrian Mole, Grand Prix Tennis og endelig noget så vildt som Motorbike Madness (sidstnævnte til Atari ST, Amiga og IBM PC kompatible).

ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

Fra EOA i USA kommer D-Print II.

Så fat dit joystick og begiv dig ud på løjer med seneste Gremlin-sællert til både Commodore 64/128, Amstrad CPC, Spectrum 48/128, Commodore Amiga og Atari ST.

DANSK AGENT PÅ NEW IMAGE

En klipning med fortrydelsesret, det er der ikke mange frisører i Danmark, der kan præstere. Men Erling Kurde, han kan - også selvom det i starten kun er på computeren, du bliver "klippet".
Erling Kurde er frisør på Frederiksberg og han har netop fået agenturet på hårsystemet New Image, som før har været omtalt i vort søsterblad "COMputer".
Systemet, der er lavet til en Amiga, kan foruden ny frisure også give kunden en ny make up, det kan analysere kundens farver i hud og hår og give et skema over de farver, der vil klæde hende. Vil man gerne have et andet ansigt, kan systemet også fjerne dobbelthager eller bumser, men vel at mærke på skærmen altså.
Som tidligere beskrevet er Amigaens New Image nemlig et system, hvor man i ro og mag kan vælge sin egen type på skærmen (også frisuremæssigt), og når det er gjort, kan man gå igang.
Erling Kurde er som ny dansk importør meget begejstret over mulighederne, ikke mindst fordi det jo er en digitaliseret udgave af kundens eget ansigt, der på Amigaens skærm kan udstyres med den ene nye frisure efter den anden.
New Image giver et meget naturtro billede af hvordan det færdige resultat kommer til at se ud, garanterer frisørmester Erling Kurde.

BARDS TALE II NU PÅ PC

Nu er PC-udgaven af Bards Tale II kommet. Det er som vanligt Electronic Arts, der står bag, og her oplyser Lesley Mansford, at man i forbindelse med lanceringen også har lavet en såkaldt Clue Book til Bards Tale II.
Bogen, der giver dig hjælp, hvis du kører fast undervejs, er på engelsk og vi har lavet en deal med EOA, så læsere af SOFT TODAY kan bestille bogen for kun 5 pund på et specielt engelsk service-telefonnummer, nemlig 009-44-753-46465.

Sammen med PC-udgaven af Bards Tale II er også lanceret en helt ny Clue Book.



MED MING-MANG PÅ SKÆRMEN

Der er Mik-Mak data og klar Ming Mang over de seneste vinde fra Solens Land, Japan.
Langt ude i Øst er man nemlig begyndt at få en større national selvfølelse, og det gør, at computere naturligvis ikke længere skal være på engelsk - nu er det ming mang, der skal snakkes, og det har medført en sand invasion af PC-skærmkort, der kan vise japanske tal, tegn og bogstaver.
Også indenfor Atari ST og Amiga er man godt med, og her gør computernes høje grafiske opløsning dem velegnede til udformning af japanske og kinesiske skrifttegn.



Nagasaki Tgmyo, student ved et universitet i Tokyo, viser på dette billede SOFT TODAY hvordan han har udnyttet en Atari ST og nogle PC'ere til at lave japanske skrifttegn.

GOD(NAT) LÆSNING

En roman ved navn "Neuromancer" er netop ved at blive gjort til spil. Forfatteren hedder William Gibson, og det er Interplay, der er ved at gøre mandens science fiction sag til computerspil.
Spillet vil tage form som et arcade-adventure, så duk hovedet og se frem til en runde realtime tænkesjov med nydelig grafik.



Idyllisk ser det ud: I Vejles vestby er netop åbnet Danmarks første såkaldte "Datari".

VEJLE ÅBNER DATARI

Premiere på duften i Datariet
Vejle kommune har fået en Datari.
Et moderne fælleshus med masser af ny teknologi, som borgerne kan komme ind og afprøve i praksis.
Bag projektet, som foreløbig kører i en to-årig periode, står den kommunale forsøgsorganisation Vejle Bredbånd.
Datariet finansieres via tilskud fra stat, amt og kommune samt fra Arbejdernes Andelsboligforening og en række private virksomheder.
Datariet ligger i Vejles vestby, men alle kommunes borgere kan bruge det. Det åbnedes den 1. november under store festligheder, blandt andet med afsløring af "DATABAREN", en nyskabelse designet af kunstneren Ulla Didrichsen, samt premiere på "Duften i Datariet", en videofilm produceret af omegnens beboere.

Multihus
Datariet er meget fleksibelt indrettet og der er lagt vægt på, at huset skal kunne bruges til mange forskellige ting på een gang.
"Det åbne datahjørne" f.eks. er et tilbud til alle, der har lyst til at lege med edb.
Besøgende kan komme ind fra gaden og forsøge sig med blandt andet tekstbehandling, endda helt uden forkundskaber: Personalet hjælper een i gang.
Datariet er også stedet, hvor man kan leje sig ind og holde kurser i edb og senere også i video.
Det åbne datahjørne og et specielt edb-undervisningslokale vil fra starten være forsynet med det nødvendige tekniske udstyr, og idnen udgangen af 1988 vil der også være et videostudie, hvor borgerne kan redigere deres egne videofilm, eksperimentere med bydels-TV og f.eks. afholde videomøder.
Offentlig rådgivning og information får også en central plads i Vejles Datari, ligesom det er meningen, at stedet skal blive en "rugeplads" for iværksættere.
Nogle af Datariets kontorlokaler skal nemlig lejes ud til iværksættere, der så kan trække på stedets udstyr. Herudover skal unge under 30 også sættes i arbejde under de to fastansatte medarbejdere, Datari-vært Finn Ipsen og edb-vært Lene Olsen.

THALAMUS UDVIDER

Det engelske succes-softwarehus Thalamus (der ejes af bladudgivernes Newsfield), har netop informeret TODAY-redaktionens Jørgen Jørgensen om, at de ikke længere kun gider lave C64-spil. Nu vil de også igang med andre maskiner. Og det første bevis på dette bliver en Spectrum-udgave af "Saxion", ligesom Thalamus om kort tid også vil vende sig mod Atari ST og Amiga ejerne. De to første 16-bit spil bliver "Hawkeye" og "Armalyte" og som Lars Jørgensen siger:
"- Jeg ved ikke med jer, men jeg glæder mig i hvert fald til at spille Armalyte på Amigaen".

NY LILLE SPROGCOMPUTER

Sprechen Sie Deutsch??
Hvis ikke, så anskaf dig en Toshiba sprog computer, som vil lære dig et nyt sprog hvor du end er henne. Den er nemlig så lille, at du kan ha den med dig overalt. Det eneste du skal, er at putte et ROM card i den og den begynder. Du kan ved hjælp af fem forskellige knapper spole frem og tilbage, og den kan huske hvad du har sagt før. bæretasken er lavet af gas oppustet plastic så den er 100% slagfast.
Der er nok at gå i krig med for den vordende sprogentusiast, og selvom maskinens engelske tales med en sydkoreansk accent, skulle man nok kunne lære et nyt ord eller to. Udover engelsk fås indtil videre kun fransk, tysk og spansk.



Ikke større end et credit card.

I det nye danske Fodbold-manager spil er du holdkaptajn for ingen ringere end Vejle Boldklub!



DANSK FODBOLD MANAGER

Nu kan du være træner for dit eget fodbold hold, oven i købet på dansk - takket være en flok "initiv"-rige jyskere, der har lavet en dansksproget udgave (med Vejle Boldklub) af fodbold-manager spillene.
I "Dan-Manager" kan du sågar dope dine spillere og bestikke dine modstandere, men pas på, for hvis det bliver opdaget, så falder hammeren og din klub står til en kæmpe bøde. Er det for meget for nerverne, kan du selvfølgelig også tjene penge på lovlig vis med dine entre intægter. Hvor mange penge, du tjener, kommer selvfølgelig an på vejret samt hvilken placering, din klub har i 1. division, og af udgifter kan nævnes spillerløn, evt. rejse omkostninger og ikke mindst BØDER!!!
Godt game, det her, og ret velprogrammeret endda.
"Dan-manager" kan både fås i en C64 version og en AMIGA version, og til svage sjæle kan vi oplyse, at hvis du er blevet interesseret i at købe det, skal der sendes 50 Kr til forfatteren bag, en vis hr Jesper Troelsen, Skovvej 12, 7182 Bredsten.

NYE HÅNDFORMEDE JOYSTICKS

Turbo. Det er navnet på den nye serie joysticks, BMP Data netop har fået importen på.
Og turbo, det er joysticks, der holder, i hvert fald hvis man skal dømme efter de "crash tests", redaktionen igennem den sidste uge har udsat de tilsendte prøver for.
Indeni ligger microswitches, og blandt fde mange modeller er der blandt andet en såkaldt "Cobra"-version, der er formet efter hånden(lidt i stil med Konix Speedking) er derfor ergonomisk rigtig.



Familien bag Codemasters er samlet. Et kønt syn...

FAMILIEN BAG CODE-MASTERS

Familien bag Code-Masters Software er stor. Så stor, at den nu er i stand til at danne det fodboldhold, der med de to brødre David og Richard Darling i spidsen skal lede kampen mod andre engelske softwarehuse på grønsværen.
Billedet, vi fik taget på en af prøvedagene, viser familiens far med bolden i hånden, og hvis du synes, han ligner noget, Neanderthalmanden har slæbt med ind, skal du kigge på David og Richard (nr 4 i øverste række og nr 4 i nederste) for slet ikke at tale om deres to storebrødre, øverst og i midten. Tak skæbne!
Men ikke desto mindre kan familien sælge billigspil, trods deres deforme kropsbygninger...

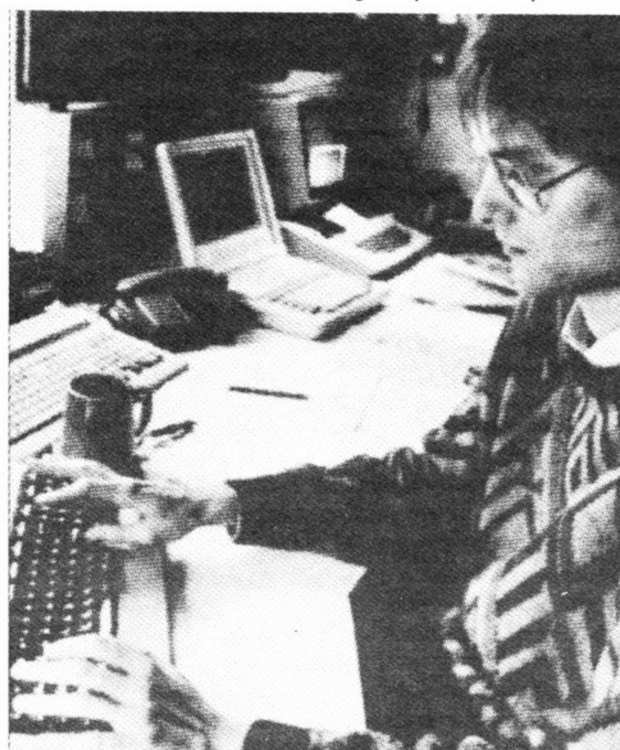
BRUG DIN PC TIL MÅLING

Stadig flere PC'ere bliver brugt til styring af processer, måling og dataopsamling i produktion og forskning.
Er man interesseret i at bruge sin PC til sådanne formål, må man have et indgående kendskab til maskinens muligheder og funktion. Og løsningen? Det er ifølge forlaget Borgen den nye bog "Elementær Interfacing med IBM PC/XT/AT".
Bogen lærer læseren at bruge en PC til bl.a. dataopsamling, styring og kommunikation og gennemgår detaljeret den elektronik, der lader computeren kommunikere med omverdenen. Der er f.eks. beskrivelser af interruptcontrolleren 8259A og I/O-periferikredsen 8255 A, både hvad angår hardware og hvad angår software.
Protokoller som f.eks. RS-232C og GBIP/IEEE-488 behandles grundigt og der er fyldige programmeringseksempler i assembler og C.
Bogen behandler iøvrigt konkrete applikationer som stregkodelæsning og terminalemulering. En tung sag, men nødvendig for dig, der vil mere end bare at spille.
Fra Borgens Forlag med 271 sider til 310,- kr.

PIRATER, PAS PÅ

Pirater over hele verden får det sværere at sværere, i hvert fald hvis vi skal stole på de seneste meldinger fra Ritzau og redaktionens tro telex-maskine...
Det forlyder, at to Hellerup-drenge har destrueret for 400.000 kroner piratkopierede C64- og Amiga-spil af frygt for, at brancheforeningen S.U.S. skulle politianmelde dem. Og i Glasgow, England, har et stort raid mod et firma afsløret professionel piratkopiering af spil og erhvervs-software til en samlet værdi af mere end 1,2 millioner kroner. Også i Hong Kong er problemet stort. Her har styrker på 200 betjente omringet en kontorbygning, der angiveligt var centrum for distributionen af piratkopier i det fjerne Østen. Beslaglæggelserne afslørede sofware for henved 7 millioner kroner - altsammen produceret på to uger i oktober.

Piraterne får det sværere. Nu indledes der en jagt på ulovligt kopierede spil.



BUDGIES BUDGIES

Med kun to tyvere på lommen og en vild, frembrusende lyst til joystick-rytteri er Mr KK himself gået i krig med de billige: B-spillene...

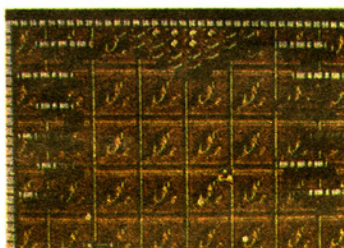
INVASION FRA FINLAND

Sanxion (Rack-It)

Der var engang... Sådan starter mange eventyr og sådan starter også historien om en finsk dreng ved navn Stavros Fasoulas. Han levede i de tusind søers land, way up north, og fik ikke andet end Yksi-Yaksi-Kolme til morgenmad. Derfor besluttede han en dag at skabe sig en karriere. Og den karriere, den skulle skabes inden for softwarebranchen.
Se, det var jo heldigt for os. For det betyder, at vi i dag kan sidde og spille "Sanxion", og hvad bedre er: Fordi spillet ikke længere kan



sælges som fuldpris, har producenterne solgt rettighederne til Mastertronics Rack-It afdeling, der nu udgiver spillet formedelst 39.85!
Det er et tilbud, der er til at tage at føle på. Da Thalamus for omkring to år siden smed "Sanxion" på gaden, kostede det 179,-. Nupris 39. Men er det så det værd?
Vi satte Gallup på opgaven, og en telefonisk rundspørge blandt den samlede redaktionskomite siger ubetinget ja.
"Sanxion" var den finske Stavros Fasoulas første game og det var det, der gjorde ham berømt. Ikke uden grund. Her er nemlig et spil, der ikke bare byder på en bedre-end-Uridium scroll, men også masser af fed grafik og den tykke lyd, der både rykker og rocker.
Reglerne i spillet er pænt simple og hørt før: Din planet er under angreb og du skal ved hjælp af fireknappen på dit joystick udrydde de invaderende styrker. Det er fyr, din tyr, og handler om at blæse alt levende til atomer. Med andre ord: Et kvali-rumspil med masser af agressioner i en lækker udførelse.
Har du allerede spillet, er der ikke noget ved at købe det i den nye version, for der er ikke lavet noget om andet end pakningen og så naturligvis prisen. Men har du ikke "Sanxion", er det fuldt ud de to gråspurve værd. Køb Det i dag!
★★★★



BREAKOUT I

Ball Blasta (Zeppelin Games)

Der er masser af breakout-agtige spil på billigspilshylderne i tiden op til denne jul, og så kan du lide dem eller lade være. Fælles for dem er, at de egentlig er ret simple, men alligevel udbyggede i forhold til den gamle TV-spils version.
Dengang back in '79 handlede det om at guide et bat rundt nederst på skærmen mens en bold (der gudhjælpemig var firkantet, suk!!) fes rundt op og ned og op og ned og smadrede mursten i en mur foroven hver gang, den ramte dem.
Der var ikke meget spræl i gamle dages breakout, og derfor ville det da også være total sygdom blot at lancere en version magen til dem dengang.
Nej, hvad vore dages producenter har gjort, er at skrive breakout-agtige spil med mere kul på. Ideen er stadig den samme (du styrer et bat og bolden skal smadre en mur), men denne gang er bolden rund og så er der kommet grafik og lyd på, så det klodser. Ove-

Sådan bedømmes billigspillene:

★	Undgå dette spil for enhver pris
★★	Dårligt, selv på tilbud
★★★	Godt, værd at overveje til prisen
★★★★	Fuld valuta for pengene og mere til, køb det
★★★★★	Simpelthen råsuveræ,nt, kunne sagtens gå som fuldpris



Arcade Action Aid er tips til de spil, der er svære at gennemføre.

IKARI WARRIORS
På ST skal du taste FREERIDE på highcorelisten, så får du en usynlig soldat, når du starter næste runde af spillet.

HUNT FOR RED OCTOBER
Ved at loade et spil ind, der allerede een gang tidligere er savet, forsvinder samtlige fjendeskibe. Brug tippet som en slags smart bomb!

INSANITY FIGHT
Hvis du trykker bogstavet L (for Linel) ned samtidig med begge muse-knapperne, springer du et level over.

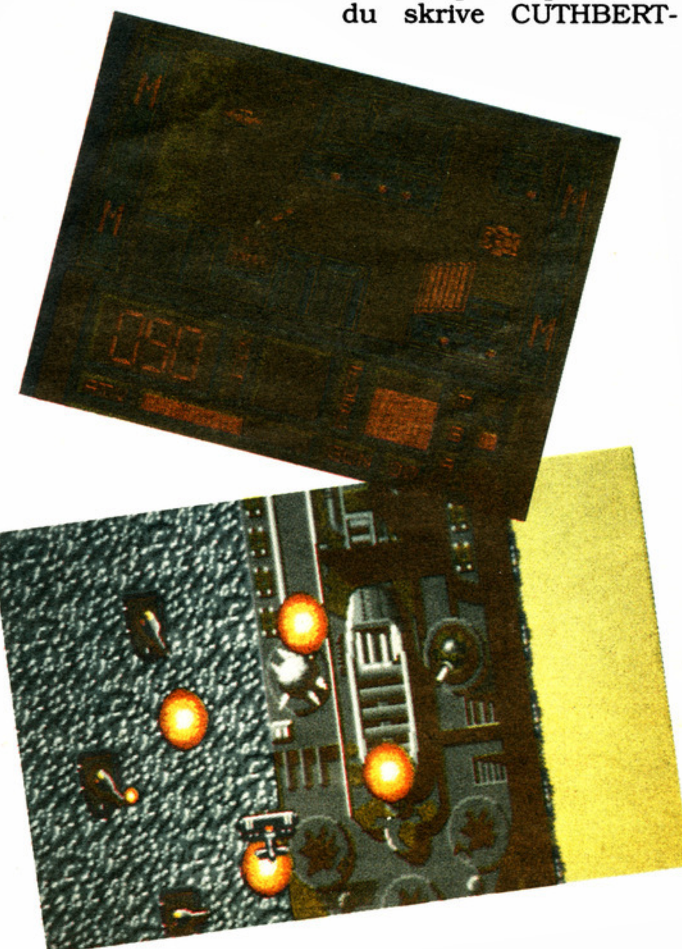
FREDDY HARDEST
I spil nummer to skriver du 897563 for at komme ind.

ARMY MOVES
På Spectrum er koden til load nummer to = 27351.

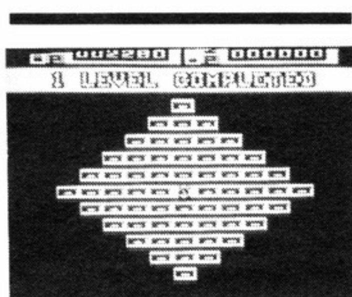
GAUNTLET II
I starten af spiller kommer meddelelsen om at "Locked treasure chests can insert helpful items". Find nu to låste skattekister. Når du åbner den første af dem, skal du holde HELP tasten nede, og når du åbner nummer to, skal du holde INSERT tasten nede. Så skulle der komme noget frem, som du kan samle og score 50.000 health points på samt en masse gode skud.

WHERE TIME STOOD STILL
Sitter du fast? Fear no more, for nu er der tips fra Zuper-Søren the pokemaster og en af hans udendanske venner, en vis herr Alexander Stivaros.
De to siger, at du først og fremmest skal samle tasken, flasken, rebet og de medicinske forsyninger op - det hele ligger i umiddelbar nårhed omkring det forulykkede fly.
Put det hele, undtagen rebet, ned i tasken. Rebet skal du bruge til at redde Clive. Tag Glorias taske og find reb-broen. Red Clive med rebet.
Når alle er reddet og i sikkerhed, krydser du broen og følger klippekanten i nordvestlig retning. Sørg for ikke at gå op ad stierne. Når I kommer til en åben slette, går I norpå indtil I kommer til en sump.
Når I har krydset sumpen, skal I spise, drikke og hvile. Fyld nyt vand i flasken og begiv dig mod landsbyen. Find høvdingen og smid Glorias taske med boks to. Saml maden op og put det i tasken. Gå mod nord indtil du når en ny klippe. Find et hul i klippen, smid skinken ud af tasken og løb.
Kryds vandfaldet og sluk for musikken, så du kan høre de angribende dinosauruser. Bevåg dig ned ad skrånten og løb sydpå indtil du kommer til en flod. Følg floden mod syd rundt om landsbyen og gå så mod øst til du finder en hellig bygning. Her kan du hvile dig.
Derpå løber du mod øst til en anden klippe, finder en skrånt, der fører med en sti op til bjerget og tratterut, her er din vej til friheden!

LEATHERNECK
Når du spiller spillet, skal du skrive CUTHBERT-

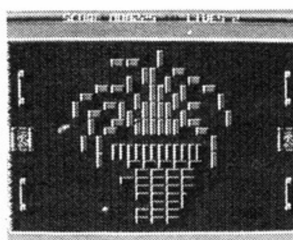


ni er der features som bonus-point og ekstra fart, du kan samle op til dit bat, men mere om alt det. Fakta er, at første mand på pisten for breakout-kopier denne måned hedder "Ball Blasta" og kommer fra det lille engelske Zeppelin Games, et firma, der før har haft stort held med "Draconus".
I spillet kan du rydde ialt 61 skærme for "mursten" og til din hjælp kan du samle forskellige ekstra ting, blandt andet penge, bomber og en mystisk bonus. Du vælger selv i hvilken rækkefølge, du vil gennemføre de forskellige skærme - en rar detalje - og med de penge, du samler, kan du undervejs købe ekstraudstyr til dit bat: Det gør du i et supermarked (som dog blot er en prisliste), hvor du kan få missiler, et større bat, skjold, et maskingevær og meget meget mere. Med andre ord: Her er et spil, der har taget både Breakout og Arkanoid og udbygget dem begge meget mere, så det hele bliver 10 gange sjovere at lege med.
Musikken er god, gammeldags synthesizer-SID sjov a la Ocean-traditionen og grafikken gør effektivt brug af psykedeliske 60'er farver og scrollende baggrunde (en anelse forvirrende i det lange løb, desværre).
Alt i alt må "Ball Blasta" siges at være et klart hit fra Zeppelin. Og så til prisen! Her er et af markedets bedste Breakout-spil...
★★★★★



BREAKOUT II

Ricochet (Silverbird)
Fra billigspilsafdelingen hos telefonværkets Firebird kommer nu endnu en udgave af den klassiske Breakout-historie: Bold rammer bat, smadrer mur og får det halve kongerige.
Grafikken i "Ricochet" lægger fra starten op til, at spillet ikke vil være det bedste på markedet, men snarere det sjoveste. Det er ikke de vilde teknikker, der er blevet brugt, så rent teknisk bliver du ikke imponeret, men man kan alligevel ikke lade være med at trække på smileren, når man ser en mur bygget som Pacman og sprites, der ligner tegninger af Firebirds chefer...
Lyden er også mere sjov end den er god. Man sidder og griner over de pudsige indfald og skøre effekter, og så er der naturligvis det sædvanlige: Boink, boink og den slags.
Når bestemte mursten på en skærm rammes, falder der et bogstav ned for oven, og griber du det med dit bat, begynder det bogstav at blinke i et ord for oven (der står GRAVY, og du kan altså enten gribe et G, et R, et A, et V eller et Y). Alt efter hvilket bogstav, du griber, får du en speciel effekt i et begrænset tidsrum. For eksempel gør Y at du skyder ødelæggende missiler af sted mod murstene og G gør at du får et laser-lysshow af format. Hvabahva! Jo, det her Breakout-haløjsa er ikke helt normalt.
Når du har gennemført en skærm, kan du samle bonus-points ved at smadre aliens, og så er det ellers videre til næste vilde skærm. For Arkanoid-fans er "Ricochet" klart værd at se nærmere på og for os andre er det heller ikke helt dårligt. Hermed anbefalet.
★★★



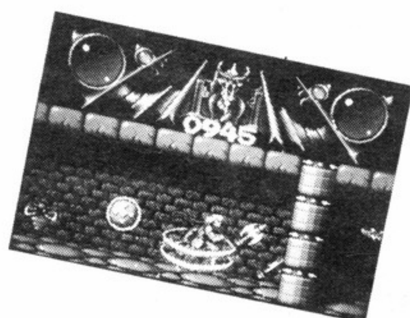
BREAKOUT III

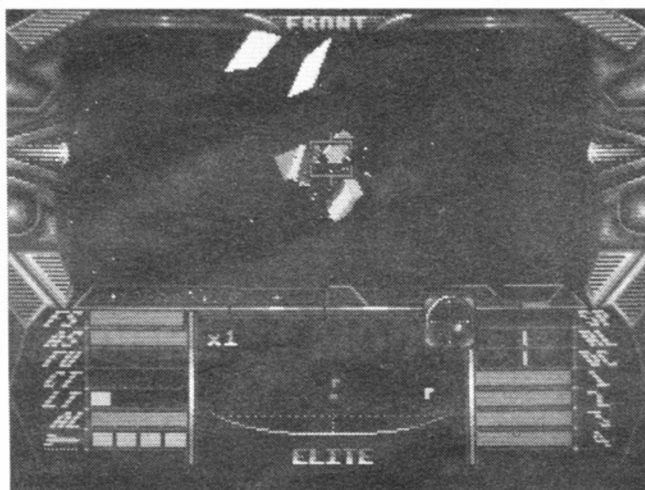
Traz (Gamebusters)
Nu er "Traz" s'mænd også kommet som budget. Det var hurtigt, for det er ikke mere end et halvt års tid siden at gamet var fuldpris. Men sådan kan det gå, og det skal ingen af os klage over, for inden for Breakout-kopierne må "Traz" ubetinget være at finde blandt de helt klare hittere.
Spillet er både bedre end Arkanoid og Krakout mener sande fans. Og een ting er i hvert fald sikker: Til den nye pris (omkring en 50'er) er det svært at finde bedre spil inden for denne helt specielle genre. Og der er ellers mange og vægtige konkurrenter, ikke mindst i denne måned...
Egentlig er forhistorien bag spillet temmelig tyk, og som sådan er der ikke nogen grund til at gentage den. Men du tigger og ber, så here goes: Du er fanget i et elektronisk fængsel. Der er ingen flugtrute, for i hver celle er der neutron-murssten, der spærrer for din vej. Disse neutron-sten skal ødelægges for at en bold kan komme igennem og måske - hvis du er heldig - alligevel finde en vej til friheden.
Du styrer helt op til fire bats på samme tid og skal ramme bolden med disse, så den ikke forsvinder ned i intetheden og dermed ødelægger dine chancer for flugt. Og samtidig skal du undgå de "flagermus", der af og til dukker op på skærmen - rører de ved dit bat, bliver det langsommere at bevæge. De halvvejs lammer det nemlig næsten.
"Traz" er et ret anderledes spil og klart bedre end de fleste andre Breakout-kopier. Ligesom i de fleste andre kan du samle ekstra ting (her er det i form af spørgsmål-tegn), men som noget helt nyt kan du desuden også selv designe dine egne baner. Alletiders: Hvis man på et tidspunkt skulle blive træt af spillet, bygger man simpelthen bare et "nyt".
Her er et af de spil, du ganske enkelt MÅ have i din samling. Dif-Daf har talt.
★★★★★

NECK og trykke F3, så bliver du usynlig.

RETURN TO GENESIS
For at snyde i dette Firebird spil, skriver du WASP.ASM og trykker funktionstast nummer 5 ned. Så bliver du usynlig.

ZYBEX
64'er-ejere, der savner snyd og fusk i tilværelsen, skal finde tomands spillet "Zybex" fra Zeppelin Games frem og forberede datasetten på en gang kværn. Tast denne loader ind, skriv RUN og load derpå selve spillet ind med den.
100 DATA 32, 86, 245, 160, 78, 141, 200, 2, 169, 1, 141, 201, 2, 96
110 DATA 169, 91, 141, 121, 4, 169, 1, 141, 122, 4, 76, 0, 4, 169
120 DATA 189, 141, 106, 113, 76, 0, 96
130 FOR L=320 TO 345: READ T: POKE L, T: NEXT

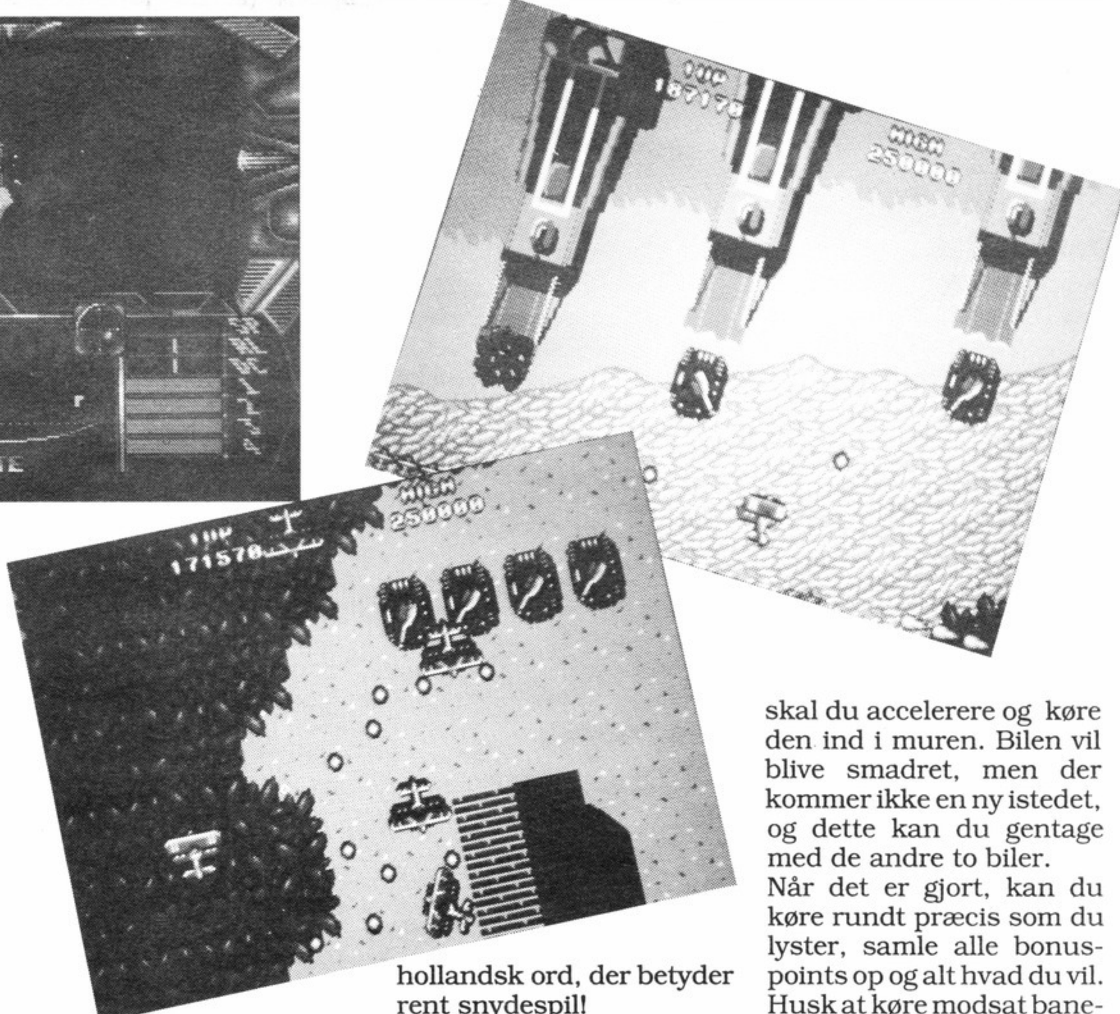




140 POKE 642,13: POKE 157,128: SYS 320

IMPOSSIBLE MISSION
Fjern alt hvad der hedder sprite-to-sprite collision i Commodore 64/128 versionen af den originale Impossible Mission. Alt hvad du skal gøre, er at lave nedenstående loader, RUN'e den og ellers køre dit spil ind med den.
1 FOR X=320 TO 347: READ A: POKE X,A: NEXT
2 POKE 646,4: POKE 157,128: SYS 320
3 DATA 32, 104, 225, 169, 83, 141, 243, 3, 169, 1, 141, 244, 3
4 DATA 76, 13, 8, 72, 77, 80, 169, 96, 141, 16, 120, 32, 132
5 DATA 255, 96

HAWKEYE
Hawkeye er et Thalamus-spil, der er programmeret af den hollandske udviklingsgruppe Boys Without Brains. Og skal du snyde i spillet, skal du til at tale hollandsk. Prøv nemlig at taste ordet VALSSPELER ind på titelskærmen, så kommer du i cheatmode. VALSSPELER er nemlig et hollandsk ord, der betyder rent snydespil!



SUPER SPRINT
Når du er ude at køre på bane otte, skal du ikke race derudaf, men istedet sørge for at vende bilen og stille den lige før mål-stregen. Sørg for, at den vender nedad, og når der kommer en dron-bil susende forbi, skal du accelerere og køre den ind i muren. Bilen vil blive smadret, men der kommer ikke en ny istedet, og dette kan du gentage med de andre to biler.
Når det er gjort, kan du køre rundt præcis som du lyster, samle alle bonus-points op og alt hvad du vil. Husk at køre modsat baneretningen, da du ellers bare kører i mål og slutter spillet.

RAMPAGE
Hvis du er på sidste bygning, og der kommer godt med støv under bygningen, skal du slå i en eller andet retning og holde din

BUDGIES BUDGIES

PÅ JAGT EFTER PROMILLEN

Mr. Wino (Silverbird)

Det er ... hik ... schlut med ordentlige schpil ... hik ... fra Firebird.

Eller rettere sagt: Skal vi dømme efter kvaliteten på "Mr Wino" er det slut med ordentlige spil fra Firebird.

I "Mr Wino" spiller du en drukkenbolt på konstant jagt efter flere flasker, så han kan forøge den allerede kraftigt tiltagende promille. Flaskerne finder du ikke nede på Systemet eller hos købmanden på hjørnet, nej, de er spredt på strategisk udvalgte steder på en lang række skærme, den ene mere kedelig end den anden.

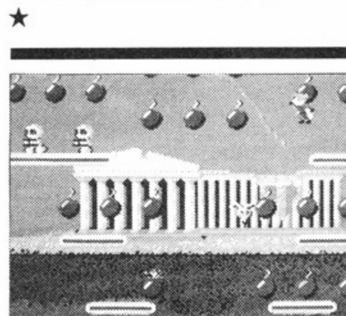
På hver skærm er der en fast tid, der tæller nedad - eller er det luft, der forsvinder, det er egentlig også ligemeget. Under alle omstændigheder: Du skal skynde dig, hvilket er lidt svært, når du er en drukkenbolt, der tumler forvildet rundt i en konstant omtåget tilstand (lidt a la Rasmus KK hver lørdag aften).

For at samle en flaske, skal du først hoppe rundt på forskellige platforme, og plat er et rigtigt godt valgt ord. Det beskriver nemlig spillet, der vist nok skulle have lignet tudse-oldgamle Manic Miner, men hverken er halvt så godt eller halvt så pænt at se på.

Grafikken ser ud som noget, der er tegnet af et lille mentalsygt barn og lyden må være lavet af en meget, meget fuld programmør. For at det ikke skal være løgn, er der endda direkte fejl i programmet - og det er ikke noget, der kun var i testeksemplaret: Vi prøvede to forskellige udgaver og begge var lige slemme (som for eksempel at være i stand til at gå på luften). Suk. Den slags burde ikke kunne foregå i vore dage.

I korte træk ser "Mr Wino" ud som noget, der er lavet på en meget meget dårlig dag af en endnu, endnu dårligere programmør. Det er faktisk et under, at Silverbird gider sende det på gaden, for som en af mine kollegaer beskrev spillet, da han testede det: Det her er lige så fængslende som at have tømmermænd...

★



HOPPEJACK ER TILBAGE

Bomb Jack (Encore)

Kan du huske det? Ja, det var tider: Dengang, da "Bomb Jack" var det syrefede og ALLE bare sad klinet til skærmen omkring dette game.

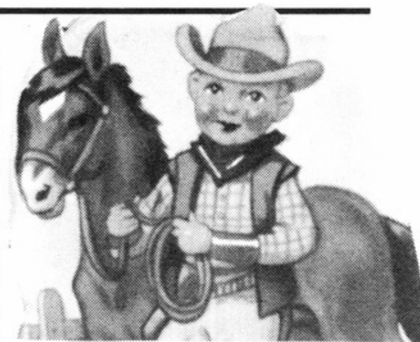
I dag er "Bomb Jack" ikke helt så hot. Det tre år gamle fuldpris-spil, der i dag er relanceret som billig-udgave, er gået lidt bag om dansen sammenlignet med nutidens standard, men helt dårligt er det da ikke.

"Bomb Jack" kan ikke længere samle jublende og vildt hujende fanskarer omkring sig, meeeen - det er et spil, der huserer i vores nostalgiske afdeling på linje med det første kys, "Grease"-filmen på video og dengang hele klassen var på sommerlejr og man ikke måtte sove inde hos pigerne. Ak ja, minderne...

"Bomb Jack" er den kutteklædte hævner, der hopper op og ned på skærmen for at samle en masse røde bomber, og udgaven til hjemmecomputere stod Elite for. Det er derfor også Elites billigspils-afdeling, Encore, der byder på re-premieren med den lilel røde springfyr, og prisen er helt rigtig: 34.50!

Når man sammenligner "Bomb Jack" med games af i dag, er der ikke det vilde ved det. Men køb det anyway. Dårligt er det ikke, og både grafik og lyd er OK. For nogle er spillet et "must", og det er meget, meget tæt på fjerde stjerne...

★★★(★)



HYP PÅ HESTEN

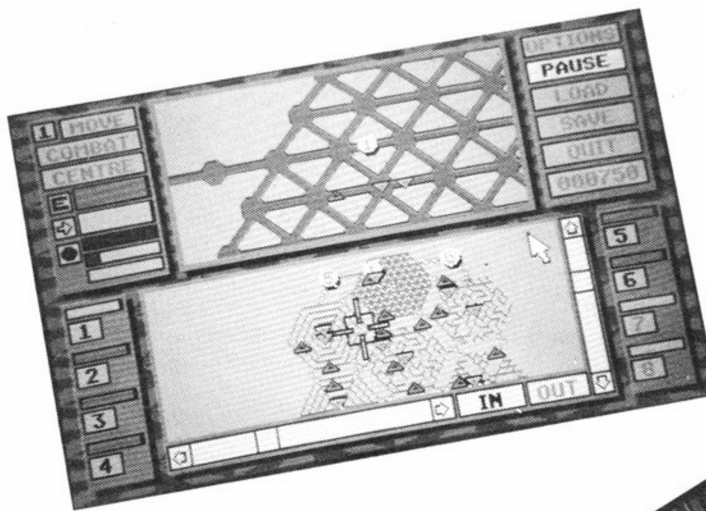
Trojan Warrior (Silverbird)

Det lyder lidt hidsigt, men den er go' nok: I "Trojan Warrior" skal du op på hesteryg og rent faktisk er spillet en kopi af legendariske "Nemesis".

Nå, men afsted det gik. Hesten galloperer lystigt og basker af og til med vingerne - en effekt, der ser ret heftig ud! Dit navn er Odysseus, og du er ham her den græske gud, der har rejst tværs gennem tid og sted for at være med til at tvære en ond og mystisk troldmand ud. Troldmanden arbejder for selveste djævelen og han har kidnappet en lækker lille sag, der oven i købet er prinsesse. Kan det blive bedre?

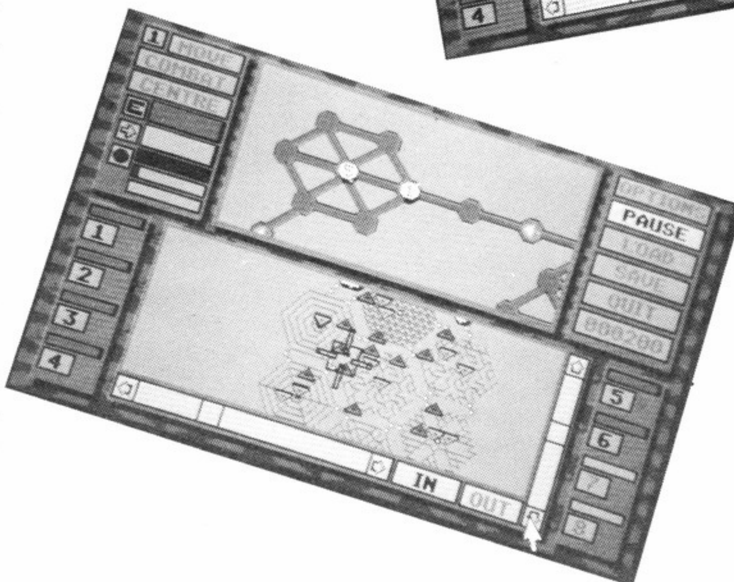
Nå, men dig i krig. Masser af dæmoner og håndlangere skal laves til suppe, og det er lige et job for dig og dit







finger nede på fireknappen indtil næste skærm kommer. På den måde kan du kravle op af en bygning, der faktisk slet ikke er der - den er usynlig og ligger på præcis samme sted som den bygning, du havde på forrige skærm.





SAMURAI WARRIOR

Med pokes til 64'er versionen fra Firebird, skulle Samurai Warrior kunne gøres en lille smule lettere at gennemføre.

Load spillet, reset det (med en knap, som du laver takket være dette nummer af bladet) og tast nogle af de følgende POKES ind:

POKE 15502,(0-127)
giver mere energi.
POKE 15507,(0-127)
giver flere penge og
POKE 14652,(0-3)
giver start på en højere bane.

Hvis du istedet for vil have det hele, du kan få, samt ubegrænset energi, skal du istedet for skrive:

POKE 20385,32
POKE 20386,245
POKE 20387,207
POKE 53237,157
POKE 53238,20
POKE 53239,39
POKE 53241,9
POKE 53242,141
POKE 53243,20
POKE 53245,96

Når alt er klart, taster du SYS 14336 og genstarter spillet.

RASTAN SAGA

På Commodore 64/128 versionen af Rastan Saga fra Ocean, er der nu hjælp at hente, takket være Søren "the pokemaster" Dahl fra det Århuske.

Han siger: Tast nedenstående listning ind, RUN den og brug den som loader - dvs press play on tape, når spillet er i datasetten. Husk, at det handler om uendelige liv her.

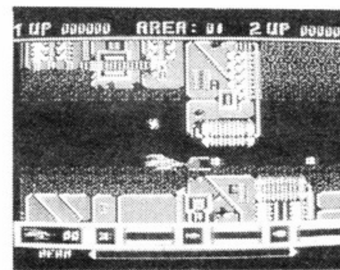
```
1 FOR A=400 TO 457:
READ B: POKE A,B: NEXT:
SYS 400
2 DATA 32, 44, 247, 32,
```

trofaste joystick. Når du har fuldført et level går du videre til det næste takket være en såkaldt tidstunnel, der transporterer dig til en ny tid og et nyt sted. Problemet her er bare, at tidstunnelen har nogle ret hidsige vægge - de kan være pænt svære at undgå, så klyng dig til dit joystick og styr det bedste, du har lært. Slipper du helskindet igennem, starter en ny - og sværere - krig mod troldmandens hjælpere...
Der er mange gode våben og mange gode effekter, og selvom spillet egentlig i det store og hele er ret banalt, bliver man alligevel ved med at spille det. Fem levels i spillet er ikke meget, men til trods for det er der action nok. Til to skallede tyvekrone-børger er Silverbirds "Trojan Warrior" helt sikkert værd at se nærmere på.
★★★★

DEN FØRSTE SABOTØR

Saboteur (Encore)

Durell er et af de softwarehuse, der har levet og levet og levet meget længe. Ingen ved hvordan de egentlig tjener deres penge, for de spil, de laver, har ikke solgt særligt godt de seneste - lad os nu se - tja, vel de seneste fem år! Alligevel kører de fra tid til anden store annoncer i de udendanske blade og de holder åbenbart rumpetten over vandskorpen selvom de er fra den tid, hvor uafhængige sofwarehuse forlængst er døde.
Et af deres spil fra den mørke middelalder (1984-85) er "Saboteur". Ikke rigtigt noget hit, men da heller ikke dårligt, selvom to'eren "Saboteur II" er langt bedre - det er den med ninja-pigen (sabotørens søster), der kører på motorcykel.
I "Saboteur" er du en ninja, der skal stjæle en diskette med navne på oprørsledere og flygte pr helikopter. Du er dybt inde i diktatorens hovedkvarter og kæmper mod andre ninjaer og mod hunde, ligesom du må kæmpe med dig selv for at lægge øre til vel nok noget af den ringeste lyd lavet nogensinde! Grafikken er heller ikke alt for kvik, og kampscenerne er så svage, at spillet knap nok kan kaldes karate.
Det er imidlertid ikke helt elendigt nu hvor prisen er kommet ned. Takket være Encore kan vi nemlig nu genopleve spillet, og det i et prisleje, hvor det lige pludselig er værd at overveje. For selvom det er dårligt, er ideen og handlingen OK, og det slår da helt klart at leje en videofilm. Tænk over det. Og kom så med blandt frihedskæmpere og sabotører i en kamp mod den onde diktator...
★★★



ET DYK UNDER VANDET

Scuba Kidz (Silverbird)

Vi lægger helt fint ud i "Scuba Kidz", seneste opus fra produktive Silverbird. Der er alt, hvad der skal være til en fin indledning: Sjove meddelelser og en ret god start-melodi, der direkte bobler af sjove plaskelyde. Det sætter forventningerne i vejret til et spil, der har KLASSE.
Og hvad får vi så? Tja... Ikke det vilde, i hvert fald. Ikke noget der rykker, flytter traditioner og den slags. Nej. Men et spil, der bedst af alt kan beskrives som middel.
I "Scuba Kidz" er dine venner blevet fanget og spærret inde i en hule under vandet. Det er op til dig at befri dem, så smæk svømmefødderne på og fyld ilt på snorklen, for nu dykker vi.
Problemet er blot, at din snorkel ikke dur til ret meget, for hele tiden skal du op og have ny ilt. Det gør dine dyk ret besværlige, men heldigvis kan du finde ilt-tanke undervejs på din færd i det dybe hav.
Du kan også finde andre gode ting: Nøgler, der bruges til at komme igennem blokerede gange, ekstra fart, en monsterdragt (den er fed - den bruger du til at skræmme dyr væk med) og sågar noget boble-pulver, der kan bruges til at skyde fisk og andre nærgående væsener med.
Indimellem skal du slås mod hajer, og resten af tiden bruger du til at sidde i åndeløs forundring over hvordan grafikeren dog kan have udtænkt så direkte sygelige ideer: Væggene i hulerne er lyserøde (!!) og når din mand svømmer, ligner han en gammel støvle, der er kastet væk!
Men alt skidt er godt for noget eller hvordan det er man siger. Og sådan er det da også med "Scuba Kidz". Spillet er ikke nogen revolution inden for billigspil, men når man har kommet sig ovenpå chokket med grafikken, er det faktisk meget underholdende at spille ind i mellem. Der sker faktisk lidt, så jo - det her dyk er da pengene værd...
★★★

BUDGIES BUDGIES

108, 245, 196, 163
3 DATA 141, 196, 2, 169, 1, 141, 201, 2
4 DATA 76, 167, 2, 160, 189, 141, 116, 1
5 DATA 169, 1, 141, 117, 1, 169, 88, 141
6 DATA 211, 2, 169, 96, 141, 244, 10, 141
7 DATA 125, 10, 76, 81, 3, 169, 96, 141
8 DATA 165, 160, 189, 173, 141, 7, 201, 76
9 DATA 26, 129

GREAT GIANA SISTERS
Her et et tip, der virker på Amiga, men det er ikke med i Amiga Arcade Action Aid, for rent faktisk skulle det også kunne virke på de andre versioner af Rainbow Arts spillet.
På level tre finder du på den første ø en mulighed for at hoppe direkte over på level seks. Stå for enden af stenene og hop fremad, så du lander på en usynlig blok, så kommer du til sjette level i Great Giana Sisters.

MY HERO
Hop over en knivkaster uden at røre ham og slå ham i ryggen, så får du et ekstra liv.

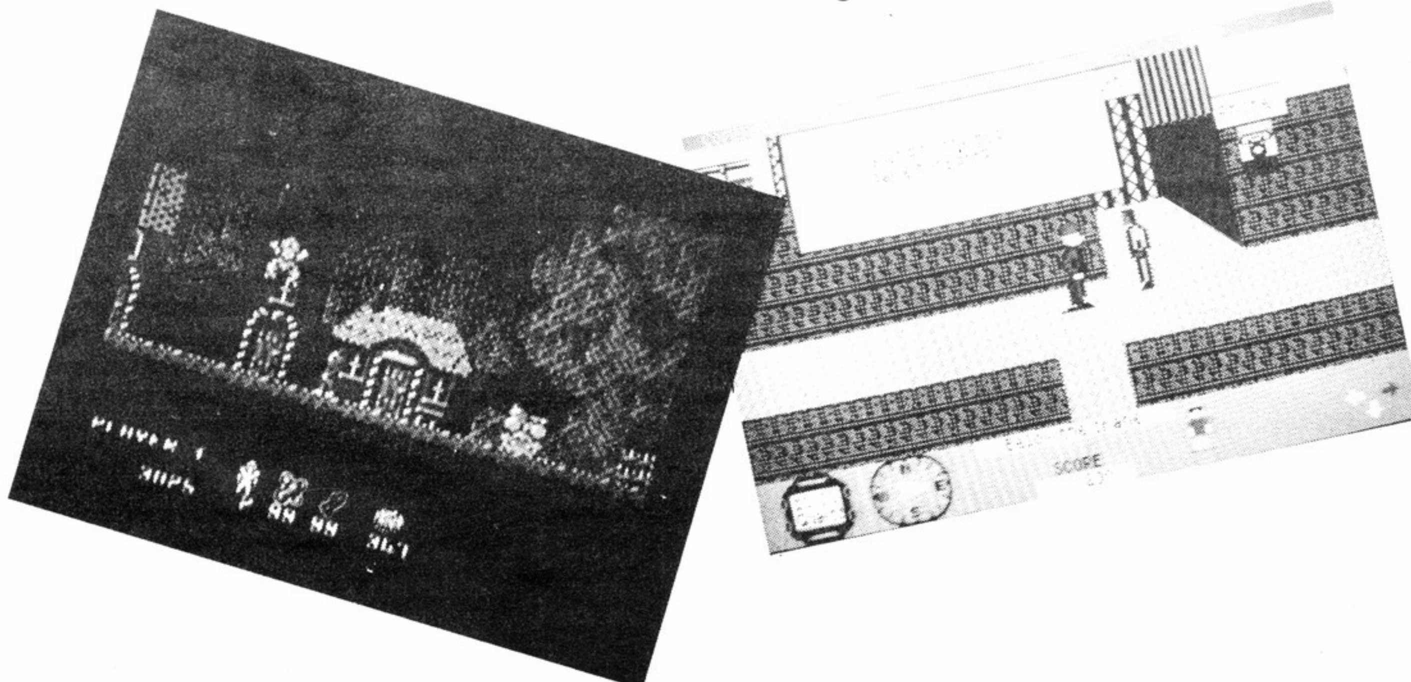
BLACK BELT
Tryk på resetknappen samtidig med at demoen starter, så får du ekstra liv.



ARKANOID I
På Spectrum skal du skrive PBRAIN på highscorelisten, så kommer du i cheat.
Har du Atari ST, skal du trykke CAPS LOCK tasten ned og skrive DEATHSTAR på titelskårmen, så kommer du i cheat - her kan du ved at trykke S springe forskellige levels over.

ARKANOID II
Skriv MAAAAH på highscorelisten, så kommer du i cheat.

AUF WIEDERSEHN MONTY
Har du Spectrum og dette spil fra Gremlin Graphics, er det lige for at skrive LOAD"": REM MONTY når du loader spillet. Ved at samle det røde flag op, der er i starten af spillet, gør du Monty Muldvarp udødelig.



SOFT TODAY

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld
Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen
Redaktion:
Sven Bilen, Hans Henrik Bang, Lars Merland.
Medarbejdere:
Flemming Karp, Keld Andersen, Lars Jørgensen, Nikolaj Hansen, Morten Strunge Nielsen, Christian Due, Lars Svendsen, Hanne Kristiansen, Søren Dahl.
Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33
Fax 01 91 01 21
Giro 9 71 16 00
Foto:
Tobisch Fotografi, Bjarne Holm Fotografi, m.fl.
Produktion:
Bargholz Offset Repro, Partner Repro, Loka Tryk, Niels Ingemann Grafisk Design, InSats.
Annoncer:
Annoncechef Jørgen Koefoed
Dansk Selektiv Presse ApS
Tlf. 01 11 32 83
Fax 01 91 01 21
Abonnement:
Yvonne Rueholm Petersen,
Tlf. 01 91 28 33.
1 år, 11 numre 190,- kr.
Distribution:
DCA
Avispostkontoret
ISSN: 0109-9523

MERE SKVULP OG PLASK

Scorpius (Silverbird)

Så er det endnu en gang på med dykkermasken og det hele. Ja, Silverbird har lanceret spil nummer to på denne måned med et undervands-tema - nu må de til at slappe lidt af.

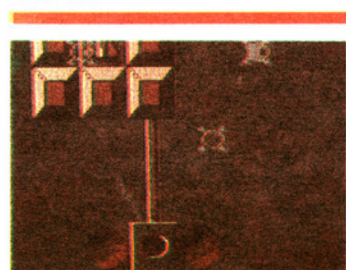
Vandet på planeten LRV 1168 er forurenet med en mystisk gas, der siver ud fra nogle underjordiske gange. Du leder et hold dykkere, der skal undersøge det, og sammen går I ned i dybet med jeres undervandsscootere. Nemt er det ikke, for dernede i det mørke hav lurer et stort sømonster, og sammen med en ven (eller alene) skal du kæmpe mod det og andre fjender. Du kan fyre missiler af mod alle fjenderne og desuden kan du samle forskellige effekter, der forbedrer dine chancer (det er det sædvan(d)lige - ekstra fart, flere skud, skjold og den slags).

Grafikken er lidt mudret, men alligevel er de fleste sprites tegnet pænt. Lyden er som så meget andet, og skal vi se på action, minder spillet i det store og hele meget om en billig kopi af "R-type". Hvad det også er, bare under vandet!

Der er en god scrolleffekt, masser af undervands-aliens og meget lange levels, der er med til at holde een fanget til langt ud på de små timer. Lidt svært at gennemføre, men med gode ting, du kan samle op og en mulighed for at spille to! Ja, "Scorpius" er slet ikke ringe.

Blop, blop, blop, blop - fire kokkehuer til den her, rent creme til geden.

★★★★



GOD RUMKRIG, BILLIG PENGE

Mission Genocide (Silverbird)

"- Helt ærligt, hvad havde du egentlig forventet til 30 kr.?

Manden i computerbutikken skuer formasteligt op og ned ad mig, sætter hænderne i siden og stiller et forvrænget ansigtsudtryk op. Det er helt tydeligt, han ikke er alt for glad.

Det hele kom sig af, at jeg havde givet ham en bemærkning om, at i forhold til det nye Mission Genocide fra Silverbird måtte der da i hvert fald findes bedre rumspil på markedet.

Og så var det jo altså, han blev sur.

"- Helt ærligt, hvad havde du egentlig forventet til 30 kr.?

Nej, han havde nu nok ret alligevel.

Jeg havde jo købt spillet og så nyttede det ikke noget at forsøge at få pengene tilbage bare fordi grafikken kun var til tre stjerner og lyden til een...

Slukøret valsede jeg hjem igen, sætte Huey Lewis på CD'en og gav mig til at loade min nyerhvervede kassettefuld middelmådighed ind i datasetten. Måske det ikke var så dårligt alligevel, når det nu kom til stykket.

Det var det da heller ikke. Grafikken var en halvklam omgang, men havde trods alt sine oplivende momenter. Det hele ligner "Warhawk" fra Firebird og forhistorien er da også bare den der, du ikke gider høre en gang til (du ved, "Det onde imperie angriber jorden og du skal...")

Lyden er heller ikke god, men så er der til gengæld nok af ting, du kan skyde i stykker. Faktisk bliver "Mission Genocide" helt sjovt, når du først kommer i gang og giver den hele din ødelæggende hærge-arm.

Vold og blod, det er det, det handler om. Og så kan den mr. muskelfar i softwareshoppen have ret: Hvad kan man egentlig forvente til 30 kr.?

★★★



EN MISLYKKET KLAT

Vectorball (MAD)

Fra Mastertronics Added Dimensions, i daglig tale MAD, er Vectorball kommet. Forsiden på kassetten er fedt tegnet, men det er rent humbug: Spillet er nemlig i sig selv kun velegnet til een ting - at falde i søvn over.

Meningen er da ellers god nok. Programmørerne har villet lave et futuristisk spil om en ny sport, Vectorball, der spilles på en fjern planet engang ude i fremtiden. Men ak. Selvom vi har en udmærket grafik, er spillets ide også så langt ude på Mælkevejsniveau, at den bliver plat.

For det første er bolden umulig at styre. Og det, at du skulle kunne være i stand til at styre bolden, er jo lissom en forudsætning for at komme videre. Men det kan du ikke. Din fremtidsbold går helt i kage hver gang, du så meget som bare puster til dit joystick. Det medfører, at du føler dig fortabt, lost in space, og helt ude af stand til at udrette noget som helst.

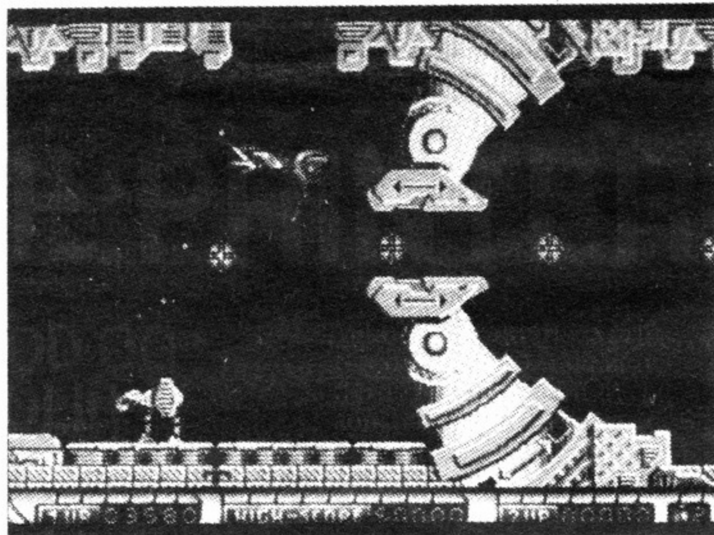
Er der noget ved at betale penge for at få denne fornemmelse?

Nej tak.

Selvom de fire levels (bakken, byen, megamix og skyttegraven) er flot tegnede, er det ikke værd at se på i længden. Dette spil kan bare ikke styres. Utroligt! Er der ingen testspillere hos Mastertronic, der kan nå at kassere sådan en gang møg, eller er det virkelig meningen at vi - den forsvarsløse og intetanende masse af sofwarekøbere - skal være prøvekaniner? Undgå "Vectorball". Det er døden på larvefødder.

★





GRAFIK SÅ DET GYNGER

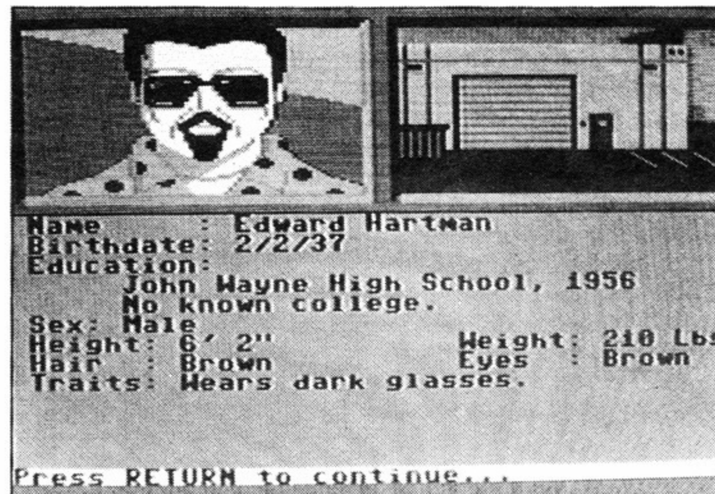
Katakis (Rainbow Arts)
Der står godt nok "Go" på pakken, men lad det ikke snyde dig: "Katakis" er made in Deutschland af Rainbow Arts, og grunden til, der står "Go"-firmanavnet udenpå er simpelthen at markedsføring og annoncering foregår via engelske "Go".
Markedsføring og annoncering er nu ellers ikke det, der har været mest af omkring "Katakis". Lige pludselig en dag landede spillet bare på redaktørens skrivebord - donk, sagde det - og ingen havde hørt om det indtil da.
Stor var spændingen derfor. Frem for datasetten, ind med svineriet og tryk på knappen - så kører vi. Efter den sædvanlige omgang intro, lidt a la Jungle-dyret Hugo, kom: Tradadatrateŕut!! Hvilket spil!
"Katakis" ka' bare det der! Masser af støj og en flot, flot omgang udnyttelse af 64'erens grafikchip. Nå, men frem med testepinden og lad os se på, hvad der sker - for det er vel ikke bare Tysklands tungeste toner og grafik det her, eller hur...
Nej, der sker rent faktisk også noget bag den flotte facade (ulig en vis ex-fru Stilicone).
Selve handlingen er kort fortalt: Du er igang med rumspil nummer 2,3 million og skal for 7.134.509'ende gang redde den lille grønne/blå klat i rummet mod en invasion af fremmede aliens. Men når det så er sagt, sker der også mere endnu.
Vel placeret i din Katakis-fighter, en rap lille blå sag med laserrør i snuden, går det ellers derudaf mod fremmede horisonter. Du skal skyde alt hvad der bevæger sig, men samtidig være yderst opmærksom på fjendtlige rumskibe og missiler, der pludselig dukker op af den tomme jord.
Skyder du nogle grå klatter, går du i stykker og bliver til våben, der selv skyder når du skyder. Det betyder, du faktisk får større chancer, for hvis du samler klatten op, får du mulighed for ekstra våben (eller for at fyre det hele af, nemlig med et tryk på space).
Er du kommet så langt, kan du samle andre farveklatter. En grøn er lig med bomber, en rød giver lasers, der skyder fremad, en brun forøger din rumcruiser hastighed mens en blå blop giver lasers, der skyder til siden og op igen, lidt ligesom en breaout-bold! Råt nok.
Mere af den slags får du, når du pløkker aliens ned een efter een. Så kan du nemlig være heldig at samle deres "efterladenskaber" op, og det giver også en række kraftige features. Hvad siger du f.eks. til hurtigere skydehastighed (en rød boble), varmesøgende missiler (en grøn boble), et skjold (blå), en altødelæggende smartbomb (gul klat) eller den grå boble med en effekt, der skifter til noget nyt, hver gang du får den? Ja, her er game, der vil frem i verden. Godt skuldret, prøjsere...
Oveni kommer endda, at din rumskib har en ekstra turbolaser indbygget. Holder du fireknappen nede, starter en powerlinie nederst på skærmen, og når den er fuld, kan du for alvor trykke en ekstra kraftig og hurtig superlaser afsted mod din fjende. Det er noget, selv den mest hårdhudede rumbørge får svært ved at modstå. Tysk charme, når den er bedst.
I "Katakis" finder du 12 levels, hver især med en grafik endnu mere suveræn end den forrige. Her er spillet, der overgår både Delta, Armalyte, Salamander og R-type. Kræs for rumgale spilfreak og klart det fantastiske for alle os andre også. Hvert level har desuden et nyt soundtrack, og så er der ikke noget bedre end at se de pixelhærgede aliens blive endnu mere smadrede een efter een det hele kommer komplet med robotter, der stavrer afsted på to ben og noget underligt noget, der ganske langsomt bliver til månestøv, når du hitter det.
Jo, "Katakis" må du klart ha'. Denne Anmelder har talt.

Christian

Grafik	★★★★★★
Lyd	★★★★★
Action	★★★★★
Fængslende	★★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(★)

SLÅ NED PÅ NARKO

LA Crackdown (Epyx)
Alene navnet Epyx, så er de første 200.000 spil solgt. Men så er det også slut. For de mange fans af Epyx-spil kan godt slappe lidt af og holde pengene i lommen en stund endnu: Det er nemlig ikke længere sådan, at bare fordi der står Epyx på pakken, er spillet automatisk godt.
Desværre. Sådan var det ellers for så sent for som et halvt år siden. Men nu er udviklingen vendt. Vil du være sikker på et spils kvali, er du nødt til at læse SOFT Check. Også selvom der står Epyx med store sorte bogstaver på pakningen...
Det beviser seneste Epyx-lancering. Navnet er "LA Crackdown", og selvom såvel grafik som forhistorie virker lovende, afslører en weekends råspillen noget helt andet. "LA Crackdown" minder mest af alt om noget, vi ville have forventet for i hvert fald to eller tre år siden. I dag er den slags menustyret arcade-adventure/opdagelse fidelihøj lidt for passe.
Du er en ledende kriminalmand indenfor politikorpset i Los Angeles og som en anden Don Johnson er det op til dig at slå ned på narkohandel. Som mistænkt har du en vis Patrick Sims, der oprindeligt kommer fra Shanghai, men nu har et computerfirma i Los Angeles. Du er på sporet af ham og mener, han kun bruger computerfirmaet som et dække for sine virkelige aktiviteter, men du har ingen beviser. Endnu.
Dem får du ved at dytte rundt i Los Angeles i en stor sort varevogn, der er spækket med lytteudstyr.
Du står i radiokontakt med en ung betjent, der udfører alt det grove arbejde for dig, og det er ikke småting, han kan. Han kan "go to" forskellige barer, lagerhaller og andre mistænkelige steder, han kan "search"e



for diverse eventuelle beviser.
Hvis han finder noget, kommer det frem på skærmen, og så er det ellers bare frem med kameraet og "snap picture", så man har noget at lægge frem foran juryen i retten (hvis man da kommer så langt).
Den unge betjent kan også placere skjulte mikrofoner, "bugs", rundt omkring, og hvis de optager noget interessant, kan det blive "reviewed".
Det kan også ske, du møder nogle dubiøse typer, du gerne vil ha' et nærmere kig på. Så kan du "identify"e dem fra politiets kartoteker eller du kan "communicate" med dem (hvis de da ellers taler engelsk og er indstillet på lidt snak. Nogle af dem er nemlig ret rå og kan finde på at ville "snakke" med dig med en Colt .45)...
Er du godt i gang med en sag og mener du, du har de fornødne beviser, kan du endvidere foretage en arrest. Og selvom spillet her lyder som den helt fede omgang Miami Vice action, er der ikke meget at hente.

▶

GAME FILE GAME FILE

Dårligt er det ikke, men det er bare heller ikke action, så det rykker. Dertil tager det hele for lang tid, spillet er kun på diskette og for at det ikke skal være løgn, viser det sig, at mange af de forskellige steder, du kan undersøge, og mange af de forskellige personer, du kan tale med, er gentagelser, programmet henter fra samme sted på disketten. Nej, det var IKKE kun en fejl på testversionen.
Grafikken er tegnet lidt lovligt enkel, men den er som den skal være: Nyttig i et spil, hvor det gælder om at se på beviser, ikke om at gå op i supersprites.
Lyd er der slet ikke noget af i spillet. Lidt en skam, men på den anden side gælder det her om at kværne det bedste ud af knoppen, og når man først har fået tænkehatten på, er lyd faktisk mere end distraherende.
Fængslende? Ja, "LA Crackdown" er nok fængslende, men alligevel ikke helt. Dertil er der for mange gentagelser, for megen trækken-i-langdrag og lidt for mange svære tænkegåder. Plus det faktum, at 1541 drevet hamrer ulideligt larmende hver gang, disken skal læses - helt klart resultatet af en eller anden syg, men nyopfundet disk protection rutine, men i hvert fald nok til at give drevets ejer nervøse trækninger hver gang lyden tæves ud.
Hvilket imidlertid ikke forhindrer jagten på det nye syntetiske narko-pulver Samadhi i "LA Crackdown".
Det er helt sikkert et spil, man spiller ud på de lange vinteraftener. Men kun hvis man ikke har fået noget, der er bedre, i julegave...

Christian

Grafik	★★★
Lyd	
Action	★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

PSYKOTISKE SMÅGRISE

Psycho Pigs UXB (US Gold)
Egentlig burde denne anmeldelse slet ikke være skrevet. I hvert fald ikke med denne overskrift.
Istedet burde den have heddet "Svin og Bomber" eller noget i den retning, for det er faktisk lige præcis det, "Psycho Pigs UXB" handler om.
Spillet er konverteret af US Gold, der har sikret sig rettighederne til grillbarspillet fra den japanske arcade-automat ekspert Jaleco. Og i originaltitlen, den du finder på automat, hedder spillet rent faktisk "Pigs and Bombs" (Svin og Bomber).
Det måtte det bare ikke hedde i hjemmedata-udgaven. Den slags kunne man ikke annoncere med i bladene, mente US Gold. Den slags ville folk bare blive stødt på manchetterne over...
Derfor blev der sendt memo'er rundt i US Gold hovedkvarteret, og i direktionslokalerne blev man enige om at det nok var bedst, hvis man kunne hitte på et nyt (og knap så råt) navn. Opgaven blev lagt ud til et af Englands største reklamebureauer og resultatet, ja det blev altså "Psycho Pigs UXB". Som om det skulle være bedre!
Anyway, Svin & Bomber, det er hvad det hele handler om.
Du spiller chef-svinet i en intergalaktisk svinesti, hvor grisebasser fra samtlige nationer er samlet for at dyste om titlen som solsystemets største svin.
Hver gris på skærmen skal slås for sin overlevelse og det gør man bedst ved at undgå de eksploderende bomber rundt omkring. Samtidig skal man dræbe så mange andre grise som muligt, og det gør man ved at tage en bombe, sætte den over på en mod-gris og så ellers liste af. Når bomben eksploderer, eksploderer mod-grisen også selv og bliver til skinke... Bye, bye.
Bomberne rundt omkring på skærmen er tidsindstillede på mellem 5 og 20 sekunder. Nedtællingen vises i form af et tal på bomben så du kan se, hvornår det gælder om at komme væk.
Hvis du dræber en modstander, får du forskellige "ekstra-ting", og det er det sædvanlige, vi her taler om: Ekstra fart, et skjold, mere power og alt det sjov altså.
For hver tredie skærm kommer en bonus-omgang, hvor du jagter points ved at kysse så mange søer (det er hun-grise, at du ved det) som muligt. Og efter alt kysseriet og de mange points, er det ellers tilbage til mandfolkeverdenen, hvor en gris er en gris og bomber, det er noget man dræber med.
Tre liv har du, og snakker vi grafik, er skærmen mere eller mindre tom. Der er nemlig kun bombe-sprites og grise-sprites og så er der naturligvis statuslinien foroven. Den indeholder dine liv (i form af op til tre lyserøde marcipangrise), dine points, runden, du er i, og så naturligvis tiden.
Lyden i spillet er bare klasse, en rigtig crazy tegneserie-tune, og selvom der egentlig ikke er så meget handling, at det gør ondt, er "Psycho Pigs UXB" faktisk meget sjovt.
Der sker mere eller mindre det samme hele tiden, og det er herlig uforpligtende underholdning, især når det hele går rigtigt stærkt.
Ideen er ny og original, og egentlige kan man vel ikke kalde "Psycho Pigs UXB" for fængslende. Det er snarere afslappende - ja, helt klart: Afslappende er ordet, for næst efter meditation er der intet som en god omgang "Psycho Pigs UXB", der kan få een til at slippe agressionerne løs efter en lang dag på jobbet. Det er bare herligt at bombe rumsvin tilbage til skinkestadiet, rent heavy.
Så mon ikke de fire stjerner er fortjent - også selvom originaltitlen "Svin og Bomber" havde været en langt federe titel til denne lille, søde kassettefuld dræber-action.

Rasmus

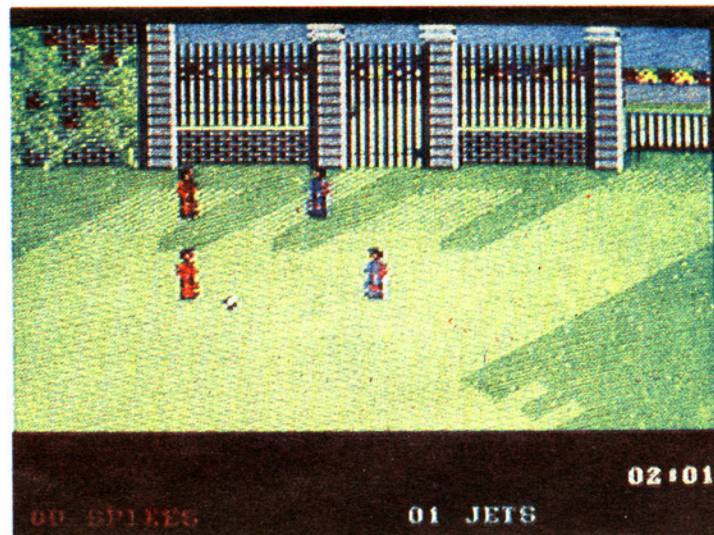
Grafik	★★★
Lyd	★★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★





VED VEJEN

Street Sports Soccer (Epyx)
Alle fans af Herman Bang kan godt stoppe læsningen her. Dette er IKKE en test af mandens bog, ejheller en omtale af filmen. Og forøvrigt: Det engelske "Street Sports Soccer" betyder løst oversat gadefodbold, altså noget i stil med det, fattige puerto ricaner unger spiller mellem skraldespande og affald i ghettoen.
Nu ved du det.
Når man så loader ind, mødes man af en farlig omgang lort. I korte træk handler det hele om, at du skal vælge en "bande", der skal spille bold mod de andre. Til din boldbande skal du vælge tre unger, og der er ni at tage af. Hver type er beskrevet øverst på valgskærmen, dels i form af et foto og dels i form af tekst. Og teksten er egentlig en nuttet omgang læsning: Her får du selv intime hemmeligheder om kvarterets "kids" udleveret!
Det hele tegner faktisk til at blive et ret raffi spil, og der er nok, der lover godt. Her er nemlig fodbold på almindeligt gadeplan, og gamle sko, rustne skraldespande, udtværede bananskræller og andet godt bidrager til den hjemlige stemning (med dette menes: Hjemlig som på enhver software-redaktion).
Men så starter spillet...
Og det er edderpærkme en nedtur, der vil helt ned i kælderplanet. Lige pludselig har de ellers før så farvestrålende gade-kids fået ens, nyvaskede fodbolduniformer på og de kendetegn, der gjorde dette fodboldspil til noget anderledes, er helt strøget. Bolden er også en tynd omgang: Den er reduceret til en deform lille pixelknop, og for at det ikke skal være løgn, skifter spilleren FARVE, når han har bolden!! Hvad er det her dog for noget? Hvad tænker de på?? Man kan s'gu da ikke skifte farve bare fordi man får nøkket en læderkugle over til sig, det er HELT urealistisk, street eller ej.
Nå, klap hesten. Det er måske bedst sådan - så kan man i det mindste se hvilken spiller, der har bolden. Det er nemlig ganske svært på andre måder, da bolden mest af alt minder om ekskrementer fra en gråspurv.
Som fodboldspil at betragte er der de sædvanlige bevægelser, og det er hverken værre eller bedre end så mange andre (f.eks. International Soccer eller Five-A-Side). Med andre ord: "Street Sports Soccer" er altså slet ikke et dårligt spil. Det er bare heller ikke specielt godt, ikke det vilde.
Betjeningen er heller ikke altid helt præcis, den kan godt svinge, hvad der i det lange løb er utilfredsstil-



lende, da det bliver svært at bedømme sine skud.
I "Street Sports Soccer" er grafikken typisk amerikansk. Og hvad er så det? Begrebet kan være svært at forklare, men tænk på spil som "Leisure Suit Larry", "Maniac Mansion" og sågar også "LA Crackdown", som vi har under luppen i just denne udgave af SOFT Check. Så ved du, hvad vi taler om: Mænd, der ligner mænd, skrift, der er skåret med et mindre snit end normalt og ansigter lavet af legoklodser. Det er grafikken i den stil, amerikanske - og kun amerikanske - spil har den. Like it or not, som de siger i Norge...
Og når det så er sagt: Den er s'mænd majet pæn. Især scenerne fra parken, her er lange skygger på jorden og detaljer i baggrunden, der

GAME FILE GAME FILE

nok skulle kunne vække en garvet joystickkriger til begejstring.
Lyden er som lyd nu engang er, og den er IKKE oppe på engelsk standard - det kan man dog ikke klandre Epyx for, det er nemlig sådan med alle amerikanske spil. Statsmæssigt går de åbenbart ikke så meget op i lydsiden som på denne side af "dammen".
Hvad der nok skuffer mest, er at samtlige fodbolsspillere løber præcis lige hurtigt. Det betyder, at der er dødt løb, også selvom du så løber 10 runder eller 12 mod en modspiller! Det er for dårligt, Epyx. Især når man tænker på, at der er mulighed for at vælge forskellige holdmedlemmer. Det er netop her, at der ligger en fidus i, at nogle var bedre løbere end andre...
Altså for anden gang i denne uge: Epyx har desværre bevist, at deres standard er slunken. Det er ikke nok kun at gå efter navnet som en vis garanti længere. Selv mesteren er nemlig begyndt at lave lunkne games.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★



START DE SMÅ GRÅ

Brainbox (CRL)
Så drejer vi for tændingsnøglen og sætter de små grå i gear.
Ja, drenge, det er hjernen, vi skal have kværnet op i omdrejninger.
Det kan vi nemlig godt, påstår de hos engelske CRL. Og derfor har de lanceret "Brainbox", et spil, der er beregnet på at sætte tænkeren i fuld turbo.
Ideen i spillet er at gætte en lang række spørgsmål rigtigt. Dem er der over 3000 forskellige af, og til hvert spil vælger computeren selv tilfældigt en serie spørgsmål, du kan gætte.
Spørgsmålene placeres i otte forskellige kategorier, så du nogenlunde ved, hvad de handler om, og det er de sædvanlige afdelinger for blandt andet sport, historie, bøger, kunst, forskning og så videre.
Spillet vinder du ved samtidig at skulle slå computeren i en ret simpel omgang Kryds & Bolle. Ideen er, at svarer du rigtigt på et spørgsmål, får du tildelt et grønt kryds og ret til at vælge den næste "kasse", bag hvilken der gemmer sig endnu et spørgsmål.
Svarer du derimod forkert, går computeren ind og får en rød bolle, som den selv kan placere efter forgodtbefinde. Og det gør den også. På en måde, så dine chancer for sejr spoleres og den selv får en bedre mulighed for at vinde (hvilken den gør, hvis den opnår en række med ialt tre boller på rad).
I "Brainbox" spiller du på tid, nemlig med ti sekunder. Så det gælder om hurtigst muligt at presse den tast, der giver ret svar. Trykker du forkert, får computeren et "bildæk" til, og trykker du rigtigt, ja så er der kryds og bånd og stjerner til dig (nåja, så kryds da).
Grafikken er meget simpel, men i denne type spil er det hele ikke grafik, der skal overleves på. Det er derimod udfordringerne, der tæller, og dem er der mange af. Spørgsmålene er nemlig MEGET svære, faktisk lidt for svære til danske forhold. Og eftersom de er på engelsk - et ret kompliceret engelsk - er det også nødvendigt at være lidt af en ørn til sprog.
Lyden, som nogle måske ville kalde god, er lige så irriterende som spørgsmålene er svære. Her er fanfarer, der bringer grusomme mindelser tilbage om "Superchancen", og andre små special effects, vi helst havde været foruden.
I fængslende må der gives ja, for ideen er ret original, ny og veludført. Action, derimod, er der kun noget af, hvis man kan kalde en tids-nedtælling for action (nej, det kan man ikke, Lars. red.)
Så sådan er det. "Brainbox" er et spil til os, der kan lide at ha' en sparringspartner i computeren. Det sætter gang i vindingerne. Lige sagen for os i Mensa, og med kun et eneste minus: Programmeringsmæssigt minder det lidt for meget om et billigspil.

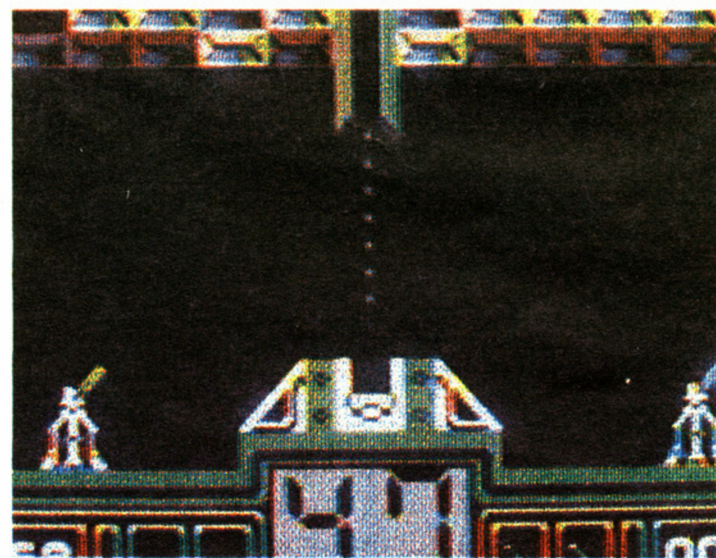
Lars

Grafik	★★
Lyd	★
Action	★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★

GAME FILE GAME FILE

EN UNDERLIG OMGANG ROD

Hotshot (Addictive Software)
Engang langt ude i fremtiden spiller man om sit liv. Og spillet, der afgør, om du må leve eller dø, hedder "Hotshot". Vinder du, får du endnu et spil. Taber du, er det finito bambino. Og gid det var så vel.



"Hotshot" tager en gang ideer fra de glade 70'ere - blandt andet Breakout og Flipperspil - og blander dem sammen til en rigtig omgang ungarnsk gryde. Ruskomsnusk af værste karat, især fordi bolden, du skyder med, har sin helt egen mening om hvor den skal hen. Når du rammer den, ryger den ganske rigtigt til vejrs, men den tilter rundt som en vild påfugl, så du ved aldrig, hvor den lander...
Når spillet starter, får du tildelt din figur. Du kan enten spille et elefantrumvæsen, en hoppende robot eller en kriger i rustning. Der er ingen forskel på figurerne, kun hvad angår deres udseende.
Af fem baner kommer - ganske logisk - første bane derpå til syne.
På bane 1 skal du spille Breakout mod din modstander, og det er en ganske almindelig (næsten) Breakout. Ikke noget Arkanoid-fikumdik her.
Bane 2 er en kopi af et flipperspil magen til dem, der har svulmende damer og blinkende lys på sig dernede på grillen. Pling, ploink, pling, yidayadayidr, boink! Her er det highscore, det gælder.
Bane 3 er vandkamp. Hvis du rammer en rød mursten over dig, åbnes der lidt for slusen hos din modstander, og når han efterhånden er helt dækket af vand, har du vundet. Eneste problem er bare, at han faktisk også selv kan ramme røde mursten, og så drukner du efterhånden. Så det er med at være hurtigst her, det er jo dit liv, det gælder, remember?
På fjerde bane handler det om pinball igen, rent grillbaragtigt flipperspilleri, og det er meget ligesom bane 2, bare mere som en åben bane.
Sidste bane byder på direkte kamp mod din modstander, hvor i hver især skyder bolden afsted og skal ramme den anden. Det er næsten den sjoveste ▶ af banerne, og det siger lidt om standarden. Næsten for simpelt, og rent ud sagt mere velegnet på El Cheapos (SOFT Cheap) billigspilssiderne.
Problemet er imidlertid, at Addictive ta'r fuld pris for denne omgang sammenkog. Og det er for meget for firmaet, der hidtil er mest kendt (ukendt) for strategitræningsspillene "Football Manager" og "Football Manager II".
For at markedsføre "Hotshot" har firmaet i adskillige annoncer tildelt sig selv ret usædvanlige priser, bl.a. "Gold Medals", som inte blad nogensinde kunne drømme om at give dette spil. Læser man det med småt, viser det sig da også, at Gold Medals er noget,

GAME FILE GAME FILE

firmaet har givet sig selv. Ikke noget de har fået. Grafikken i "Hotshot" oser langt væk af '83, til nød måske '84, og lyden er rent sygdom: En tynd melodi og tynde lydeffekter. Igen: Der er klart dømt '83.
Action er der, men det hele forværres faktisk ret kraftigt af, at bolden drøner rundt som om den hverken vidste fra eller til. Det er også med til at gøre spillet alt andet end fængslende: Med en komplet utilregnelig bold er der ganske enkelt ikke noget ved at starte forfra når Game Over teksten har været fremme på skærmen.
Hvad der er gang i, er alle former for to-spiller games. Og eftersom "Hotshot" er et rigtigt to-spiller, er der dog lidt ved det. Men det kræver, du har en kammerat at spille mod, ellers er der ikke meget at hente. Og alligevel rykker det ikke ved, at spillet stadigvæk er for dyrt.
"Hotshot" burde skifte navn til "Hotshit". Det er at smide penge ud af vinduet for ingenting, uden at få noget til gengæld. Det er korrupt, hyklerisk og først pengene værd, når det om et års tid bliver relanceret som billigspil. Og selv der vil såvel grafik som lyd stadig virke håbløst gammeldaws.

Lars

Grafik	★★
Lyd	★★
Action	★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★



ZZZZ...AVAGE

Savage (Firebird)
Dette spil hedder Savage. Fedt navn og fedt billede, der kommer frem i starten - ja, så kan det vel kun være et fedt spil.
Det troede undertegnede ydmyge joystickvrider i hvert fald, men det kom jeg hurtigt fra - Savage er nemlig en tynd omgang med lyden og titelskærmen (og navnet) som det eneste rå.
Det er til gengæld også ren kræs for kendere, især fordi titelbilledet ligner Arnold i underdrenge. Resten af spillet er en bommert.
Lyden er også helt god til tider, men da jeg havde hørt på den tredive gange, skruede jeg ned og satte Iron Maiden på - selv om det ikke lige er min favoritgruppe, lød det ti gange bedre.
Action, det må man lede længe efter. Mon ikke Firebird har glemt det ord, mens de lavede Savage - det tog mig nemlig kun en halv time at gennemgå alle tre levels, hvis man da kan kalde det levels at vade og slå på monstre i en uendelighed... Næe-nej, snik-snak. Må jeg så bede om lidt action og spænding.
Fængslende, siger du så. NEJ, måske for en femårig, men ikke for kloge ansvarsbevidste og dyreelskende (hvad mener du, red.) mennesker som du og jeg...
Baggrundshistorien er en fortærsket omgang suppe: Undgå dine fjender, red din elskede og flygt sammen med hende til et roligt rækkehus, hvor I vil leve og elske hinanden til jeres dages ende.
Kvaliteten er god til et billig spil men heller ikke mere. Dette er imidlertid fuldpris, så mon ikke Firebird skulle have vredet hjernen en ekstra gang og sendt det ud som el cheapos istedet, altså under deres Silverbird navn? Denne tester mener yes.
Til 179,- dur det simpelthen ikke. Et eksempel på programmørens egen brandert og mere zzzzavage end savage...

Grafik	★★
Lyd	★★★★
Action	★★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★★

GAME FILE GAME FILE

SOFT TODAY TESTER:

5 GODE PRINTER-KØB

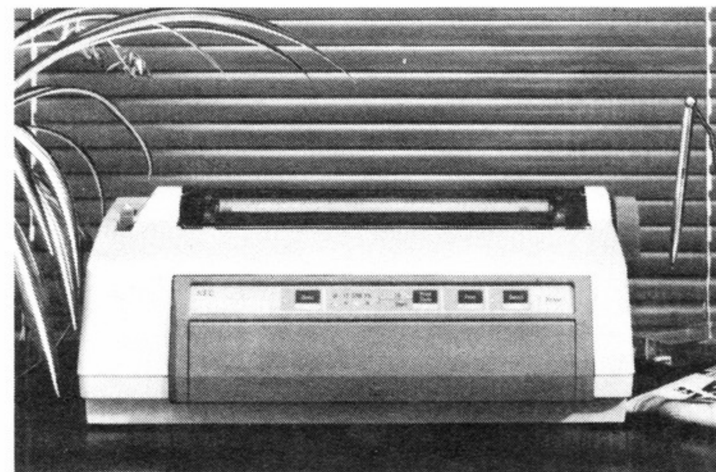
Udvalgt af Keld Andersen

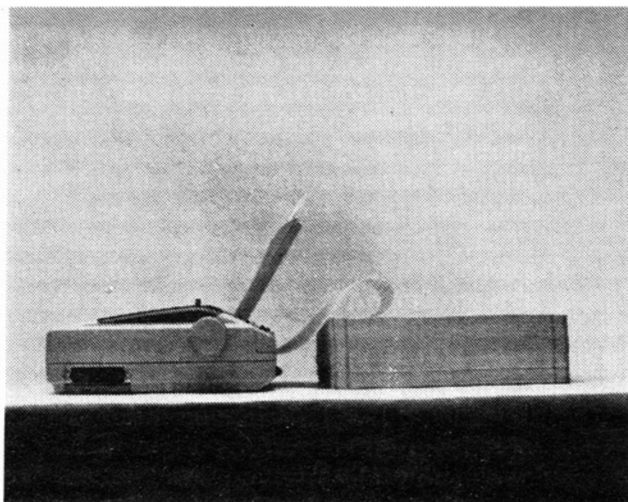
Denne måned har hardware-ekspert Keld Andersen valgt fem fornuftige printere ud til test. Fælles for skriverne er, at de alle er dotmatrix, dvs. de skriver "med prikker", men gør det til gengæld lidt hurtigere end de fleste typehjulsmodeller.
Om allerede en måned er Keld tilbage med sin ekspertvurdering, hvor han ser på Fem Gode Monitor-Køb.

GOD OG SOLID

STAR LC-10
Navnet Star står for, at en printer er meget solid - den er svær at slide op og har derfor en god brugtpris.
LC-10 (NL-10's storebror) kan lave den såkaldte papirparkering: Du trykker bare på en knap, så kører papiret selv ind og stopper på det rigtige sted.
Teknisk karakterises printeren som en 9 nåls standard parallel printer, og som en smart detalje, er der fonts- og pitch-valg på frontpanelet.
Kablet, du kobler til, sidder i siden af printeren, ikke bagpå. Det betyder, at det ikke så nemt kommer op at slås med papiret.
Både traktor- og almindelig fremføring.
Pris: Omkring 3200 kr.

Importør: Acomatic





STOR PRINTERBUFFER

NEC P2200
Det største særkende ved NEC's P2200 er, at den har hele 8 K i sin printerbuffer. En printerbuffer, og gerne en stor een, er en god ting at have, hvis du har lidt travlt fra tid til anden. Så opsamler printeren nemlig selv alt det, du skal have skrevet ud, og du kan sammen med din computer gå videre i dagens arbejde - du behøver altså ikke at vente på, at printeren bliver færdig, før du kan arbejde videre med din computer. Det er ellers normalt på mange mindre printere og kan i længden blive "a pain in the ass" (undskyld mit sprogbrug).
Udover buffer-muligheden er NEC P2200 da også en ganske kompetent 24 nåls printer med en lækker, detaljeret skrift (a la Amstrad) og med mulighed for fontskift fra et kontrolpanel forrest på printeren.
Pris: Omkring 4500 kr.

GAME FILE

RØG I ROVEREN

Roy of the Rovers (Gremlin)

Er du kun til action, så glem alt om dette spil. Er du mere til det hele, så er dette spil bare et must i din samling - Roy of the Rovers er navnet, og det er Gremlin, der har udgivet det efter at Piranha gik fallit.

Der er to spil i pakken, så du har masser at lege med de næste par måneder. Enten kan du vælge at spille det hele (begge spil), eller også kan du vælge at springe det indledende spil over og gå direkte til spil to, selve fodboldkampen.



I selve kampen spiller du mod et tophold, som er virkeligt "svære" at slå. Hmmm... Hvis du taber kampen, er din hjemmebane jævnet med jorden og dit rygte ødelagt for evigt.

Grafikken er i topklasse, virkelig flot, selvo spillerne ligner Lego-mænd. En mindre detalje, der dog ikke skader, når bare baggrunden er ren kvali.

Spillet er både er menustyret og til joystick, og i selve spillet altså ikke kampen - gælder det om at finde de forsvundne fodboldspillere til at danne et helt hold. Spillerne er ikke til at opspore, og hvis ikke du har fundet ud af hvor i byen, de opholder sig, kan der ikke blive nogen kamp. Du skal med andre ord altså ud og lege privatdetektiv.

Vil du finde dit hold hurtigt, så gå hen af MELCHESTER ROAD opad PARK LANE, henad HIGH GREEN, nedad MARY STREET, henad FARGATE til du nu meget gerne skulle stå foran FARMERS ARMS. Gå så ind og smil til ejeren, så begynder der at komme bukser ud af skindet - resten må du selv finde ud af.

Lyden er en meget tynd kop ingenting, hvor du kun hører lyde når du er ude for noget farligt eller når du scorer et mål - det er faktisk jævnt kedeligt, men du behøver heller ikke lyden når du går rundt i byen.

En anden skæg ting, du simpelthen SKAL prøve, er Roys mor. Gå hen til hende. Første gang, jeg var der, sad jeg og drak te i en halv time sammen med hende og Bedste.

Action er der masser af, både i selve spillet (rundt omkring i byen) og på banen (under kampen).

Byen kan imidlertid godt være farlig - pas på, for om det næste hjørne kan du blive slået ned. Skulle det ske, er det dog muligt at forsvare sig: Knyt næven og send dine modstandere til Kina.

Om spillet er fængslende? Ja, specielt når du går rundt i byen og leder efter dine holdkammerater. Så er der hele tiden fuld fest og farver, godt med fart på, så når du først er kommet igang stopper du ikke før du har gennemført spillet og spillet dit livs fodboldkamp.

Kvaliteten er bare creme de le creme som kun få spil er. Det nærmer sig næsten Defender of The Crown klassen, og fordi der er tekster i flere sprog, kan du også lære lidt udenlandsk: Tysk, fransk og italiensk (bare ikke dansk).

"Roy of the Rovers" er klart værd at smadre sparegrisen for. Sådan skal det bare gøres!

Grafik	★★★★
Lyd	★★
Action	★★★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(★)

MED FARVER Å'

STAR LC-10 Color

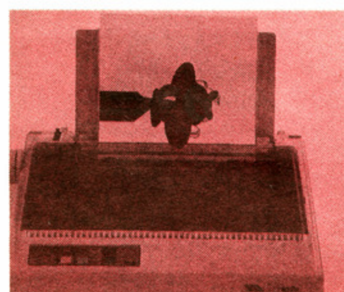
Her er samme printer som ovenstående LC-10, men dennegang med en farveudbygning, der rundt regnet kun koster en 300-500 kroner mere.

LC-10 Color (ja, det staves uden U) skriver syv forskellige farver og teknikken er i bund og grund meget simpel: I printeren ligger nemlig et enormt farvebånd, der faktisk er syv forskellige farvebånd "limet" sammen til eet stort med hver sin farvebane på. Specialfarvebåndet er utroligt bredt, og når det er slidt op, er det da også rimeligt dyrt at udskifte: 298 kroner koster det.

Selve printeren er imidlertid en billig fornøjelse.

Pris: Omkring 3500 kr.

Importør: Acomatic





FLOTTESTE FARVER

COMMODORE 1500C

Det er Commodore, der har hjembragt en af Danmarks absolut bedste farveprintere til landet. Modellen kører standard IBM interface og kan også kobles til Amiga, men har du en 64'er, kan den såmænd også købes i en speciel Commodore 64 kompatibel udgave. Klasse!

Teknisk er printeren en 9-nåls og både til tractorfeed og enkeltark.

Den har egentlig kun 3 farver, men de kan blandes, så der bliver 50 farver eller mere ud af det. Blandingen gøres en hel del pænere end Stars farveprinter, så det er svært at se, at der i virkeligheden kun er 3 grundfarver.

1500C er den bedste til farver, hvis du da vil have en printer under 10.000.

Pris: Omkring 4000 kr.

FLOT, MEN DYR

AMSTRAD LQ 3500

Fra Amstrad kommer en lækker 24 nåls sag, der ikke bare har nogle lækre skrifttyper, men også er pakket flot ind - designet, det er som det skal være.

Og bare rolig: Selvom der står Amstrad på printeren, kan Commodore-ejere (og ejere af snart sagt alle andre computere) sagtens bruge den alligevel.

Med 24-nåle betyder det, at printeren skriver en ret præcis NLQ (Near Letter Quality), der for det utrænede øje godt kan være svær at skelne fra skrivemaskine-skrift.

Printeren er lækker og kommer med masser af tilbehør, herunder også en enkeltarksføder og en aftagelig traktor-feed til de endeløse baner.

En god printer, men desværre lidt for dyr i forhold til ydelsen. Køb den, når den kommer på Januarudsalg for under 5000.

Pris i dag: Omkring 6000 kr.

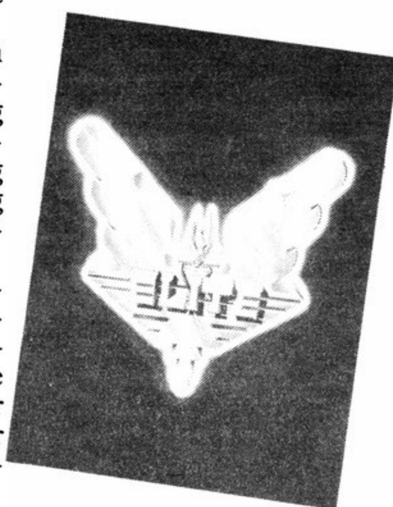




ELITE NU PÅ ATARI ST

80'ernes rumspil i ny konvertering

Commander Jameson har rejst sig igen, denne gang endnu mere frygtindgydende end tidligere. Han flyver stadig i sin Cobra MKIII rumskibet, der er overlegent til kombineret handel og rumkamp. Med mulighed for montering af diverse ekstraudstyr, såsom "militær-laser" (se senere) er det "surt" at være i kamp mod Jameson og hans Cobra.
Ja, du gættede rigtigt, det drejer sig om ELITE. Rumspillet over alle rumspil. Firebird har udgivet Elite til Commodore Amiga og Atari ST i en stærk forbedret udgave, hvad angår farvegrafik og hastighed.
Og een ting er sikkert: Elite til Atari ST er bare godt!!
Går du i skole, skal du huske at aflevere "syge"-seddel når du engang møder op. Har du fast arbejde , så kan melde dig syg på ubestemt tid og glæde dig over at karensdagen blev afskaffet.
Kender du ikke ELITE, eller blev du ikke fuldstændigt opslugt af, da du prøvede det på din gamle computer (det sidste er naturligvis utopi!), ja så er det ok at forsætte læsningen.
Du vil blive taget ud på nogle lysår og i øvrigt finde ud af, hvorfor nogle af dine computer-venner forsvinder fra gaderne.
Den nærmeste forklaring på "Elite" må være, at det drejer sig om at blive dygtig (=ELITE) til rumkamp. Det bliver du ved at skyde morderiske pirater, politi (vipers), stakkels harmløse fragtskibe og hvad, der ellers rører sig. du må dog holde dig til piraterne, hvis du vil forblive lovlydig. Det intergalaktiske politi - GalCop - registrerer nemlig alle dine ofre. GalCop laver også andre ting; de giver dusør for at "fjerne" pirater. De sætter din "legal status" (lovlydighed) til "clean", "offender" eller "fugitive", afhængig af , hvad du foretager dig. Det er også GalCop, der sender Vipers efter dig, hvis du bliver FOR streng...
Når du starter spillet skal "du indtaste et ord fra vejledningen, f.eks. 4. ord i linie 4 i afsnit 2 på side 32. (En "effektiv" kopisikring, der er næsten lige så sikker som slet ingen). Derefter præsenteres de forskellige standard-skibe, som du



kan komme ud for at møde på dine rejser. Iøvrigt spilles "Das Schøne blaue donau" af Johann Strauss under hele præsentationen. Og det gør Atari ST på en ganske hæderlig måde.
Et tryk på mellemrumstasten og du er igang. Du befinder dig på planeten Lave, du er "clean", harmløs (i kamp) og har 100 credits (cr). Dit skib Cobra MKIII, er udstyret med "front pulse laser", den mindste laser, der fås, 3 målsøgende missiler og fuel til 7,0 lysårs rejse - dette er maksimum!
Det står dig nu frit for, hvad du vil foretage dig, men det bedste er nok at starte en handelsrute mellem f.eks. Lave og naboplaneten Leesti, selvom der er flere hundrede andre at vælge imellem!!
Med sølle 100 credits, må du starte småt. Du kan købe mad og tekstilvarer, der betales godt for på Leesti, hvor du til gengæld kan købe billige computere, som du kan sælge derhjemme og... Ja, fortsæt selv - det gælds om at få tjent nogle nemme penge.
Du kan både være lovlig og ulovlig handelsrejsende. Den lovlige type er ham, der stille og roligt handler sig frem - han tjener ikke det store, men løber heller ikke så mange risici.
Men senere, efter mange gode handler, får han måske lyst til den helt store deal. Og så kan han købe våben, som Galcorp godt nok siger, man ikke må handle med, men som indbringer den helt store kasse.
Jeg blev ulovlig en dag. Fløj uden besvær ud af rumstationen med 33 ton våben i skibet og videre over i "hyperspace". Alt forløb planmæssigt, men da jeg kom ud af hyperspace igen var der sort over det hele, der var ingen planet eller sol og alle de lysende prikker, der normalt farer forbi udenfor var også væk - alt var bomstille og jeg fik beskeden "condition red". En temmelig trist affære.
På radaren kunne jeg se to skibe nærme sig oppe fra højre.
Det er kun Thargoids (nogle rå svin), der kan afbryde en hyperspace-rejse på denne måde, og deres lasere bekendtgjorde med det samme, at de ikke kom forbi for at nyde en kop the, endsige kaffe.
Kampen var igang.
Den ene blev så "mør" af min beamlaser, at han ikke overlevede et frontalt sammenstød. Det kostede mig dog hele frontskjoldet at sende ham til fjerde dimension, og imens jeg gjorde den anden kold, kom hans to brødre og blandede sig - det blev en hed kamp, og pludselig opdagede jeg, at den sidst ankomne Thargoid havde lagt et effektivt dræn på mine energitanke... "energy low, bip-bip, energy low, bip-bi... game over!"

Grafik	★★★★
Lyd	★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

Er der noget godt på fjernsynet?

MASSER AF DUGFRISKE TV-SPIL

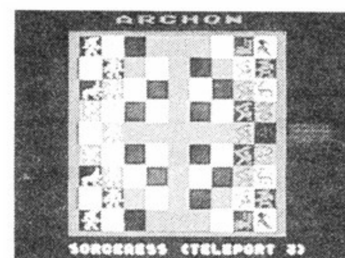
Fra spillekonsollernes verden



GOD HELI-KOPTER-ACTION

Thunderblade (Sega)

Så er Sega i luften igen: Det nye år skal invaderes med et spil, der mere end rykker i dit joystickkabel.
Navnet er "Thunderblade", og har du besøgt din lokale grill inden for det seneste halve års tid, ved du, hvad vi taler om: "Thunderblade" er nemlig SPILLET indenfor helikopter-action, en maskine, der åd to-kroner som vi andre æder hotdogger og en sag med grafik de la extreme.
Nu er "Thunderblade" takket være US Gold ved at være færdig i konvertering til hjemmecomputere som Commodore 64, Amstrad og Amiga 500. Men ikke nok med det: Sega har selv valgt at stå for udgaven til deres egen lille spillemaskine, Sega Master System (blandt venner kaldet Sega Nasty System), og det er der kommet et helt hæderligt projekt ud af.
For ikke bare var "Thunderblade" et megafedt grillbarspil, det er også et mega-mega-mega fedt hjemmespil. Og når denne anmelder har bukket sig i støvet og sagt tak, er det tid til den egentlige test (tak, red.).
I Thunderblade styrer du din helikopter gennem fire faser: By, bjerg, ørken/flod og industriområder. Scrollingen er ultrarealistisk med komplet tre-dimensionelt "pitstop" effekt og en Space Harrier agtig sidescrollning. Undervejs møder du modstand både fra jord og luft, ligesom der er flere forhindringer, du skal undgå. Og når det går vildt for sig - det gør det for enden af hvert level - møder du en kæmpe kolonorm jet fighter med machineguns, der stikker ud over det hele!!
Grafikken i Thunderblade er bare flot! Det her slår Out Run med flere længder, og som både Sega og US Gold siger det: Thunderblade bliver årets største hit.
Lyden er meget arcadeagtig og indledningsbilledet er en direkte stjålet kopi af arcade-versionen (men det må Sega jo også godt, for det er dem selv, der har lavet det).
Der er tanks i massevis og godt med andre modstandere, et varieret terræn med nye udfordringer hele tiden og en teknisk udførelse, der er second-tonone.
Der skal skydes en hel del i "Thunderblade", men til gengæld bliver spillet aldrig kedeligt, i modsætning til så mange andre skyd-dem-ned spil.
Her er en arcade-konvertering, der er er lige så god som originalen, den er konverteret fra. Har du en Sega Master System, så køb "Thunderblade". Og har du ikke en Sega Master System, så sørg for at skaffe dig en! Pronto.
Top rating= ★★★★★

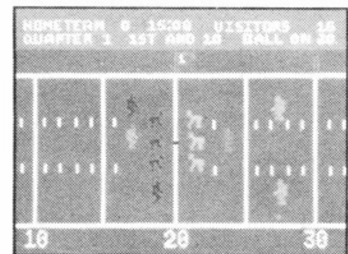


LIDT HEN AF SKAK

Archon (Atari XE)

"Archon" er egentlig ikke en nyhed. Det er flere år siden, den kom til 64'eren, et pænt stykke tid siden, Amiga-ejere kunne spille med og sidenhen er spillet udgivet i såvel IBM som Amstrad og alt-muligtandet versioner.

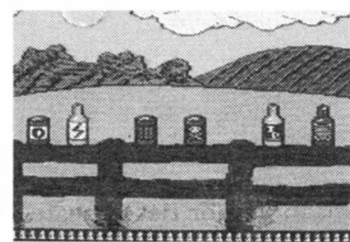
Men med Atari XE versionen er det første gang, ejere af TV-spils maskiner kan lege med. Spillet, der som modul kun koster sine 169 kroner, er et strategisk krigsspil, der spilles på en bane som et skakbrædt. Og selve gameplay kunne faktisk også godt minde om skak.
I hvert fald har du en stak brikker, der kan slås mod hinanden, og når du ikke har flere brikker at flytte med (geddit?), er det lights out for dig.
Spillet kan spilles enten mod computeren eller mod en kammerat - sidste option er den sjoveste. I felterne for grafik og lyd sker der ikke det vilde, men så er der til gengæld noget at hente i feltet for udfordring: Præcis som i skak skal du nemlig tænke dig grundigt om, hvis du skal vinde.
Men hvad er så forskellen på "Archon" og et godt, gammeldaws skakspil? Jo, i Archon har brikkerne en del af de egenskaber, du også støder på i roleplaying strategispil. De kan udstede forbandelser over hverandre, har styrke og kan spy flammer. Hvilken skakbrik kan ellers det?
"Archon" bærer præg af, at det er lidt for gammelt, også selvom Atari XE versionen er ny her i landet. Det er ikke det bedste, du kan købe, men det er såmænd meget godt for tænkere...
★★★



KLAMT BOLDØJE

RealSports Football (Atari XE)

Vi ved det godt: 119 kroner er IKKE særligt mange penge i det danske samfund af i dag. Meeeen, alligevel - burde Atari ikke bare give en lille smule action, når man nu har forket kronerne ud og taget "Football" med hjem?
Vi siger jo, selvom Atari åbenbart mener det modsatte. Med Realsports Football har firmaet nemlig lavet noget, der knapt nok kan kaldes et spil, og det er en skam, for de plejer jo ellers nok at kunne præstere noget helt rimeligt.
"RealSports Football" er for det første amerikanske fodbold, lidt hen af Rugby. Og det betyder, at det for de fleste rød-hvide roligans ikke siger os det mindste.
Når det er fastlagt, kommer turen til grafikken. Og medmindre du er vildt fan af 1979 og de første Intellivision tv-spil med klam klodsgrafik, vil du ikke kunne lide det, du ser her. Det er en gruopvækkende rædsel, så uhyggelig ugly, at den burde være forbudt for dem under 16!
Selv et barn kunne have tegnet grafikken og endda med brug af Duplo-klodser... Det her skal bare ses, om ikke andet så for at programmører over hele verden kan ses hvordan det ikke skal gøres.
Selve spillet er ikke værd at ofre mange linier på.
Det er en underlig omgang rod af mærkelige tal og regler, der slet ikke giver den svageste antydning af, at der sker noget.
Så derfor: Hold dig 10 kilometer fra "RealSports Football".
Selv 119 kroner er vel en slags penge, trods alt...
Basement rating:
NUL STJERNER



JENS HANSEN HAVDE...

Barnyard Blaster (Atari XE)

Hjemme på gården. Kan du huske det? Det var klar Morten Koch, den røde hingst, de bølgende gule kornmarker, Maren Malkepige og Toms Guldbarre med nødder.
Nu kan du genopleve det hele. Drøm dig tilbage til den søde landmandstid med det nye "Barnyard Blaster" til Atari XE Tv-spillet.
Her er du Jens Hansen, og han har som bekendt en bondegård. Men han har også èn masse uvæsen, der skal gøres noget ved - det er blandt andet insekter, flasker, dåser og fugle, der stjæler hans korn.
For at udrydde alt det uvæsen, der hærger din bondegård, har du købt en Atari lyspistol (yep!). Og nu gælder det om at sigte rigtigt på din tv-skærm, for nogle af målene bevæger sig!
Når du skal øve dig, kan du skyde flasker og dåser ned på afstand. Og når det går hedt til i marken, skyder du kaniner og fugle, samtidig med at du skal holde uglerne ude af laden.
Barnyard Blasters er et simpelt skyd-i-smadder spil, men grafikken er ok, selvom lyden er lidt mager. Der er ikke så meget afveksling i spillet, men lyspistolen (der kun skyder med infrarøde stråler, ikke med laser) er en sikker sællert, når du har yngre fætre og kusiner på besøg! Vi snakker Bakken her, klar Bakken...
★★★

BRØDRENE ER TILBAGE!

Super Mario Brothers II (Nintendo)

Først kom Mario i Donkey Kong, så kom Mario Brothers, så kom Super Mario Brothers og nu... tadatadaaa: "Super Mario Brothers II".
Amerikanerne og japanerne har tilsammen købt næsten 12 millioner moduler med Super Mario Brothers. Tænk over det. Det er 12,000,000 spil! - Og det gør automatisk Super Mario Brothers til en all-time great indenfor tv-spillenes verden.
Nu er Nintendo i gang igen. Det er som sagt II'eren, der er på vej, og her er mere action og mere handling end nogensinde før.
I spillet er der syv forskellige verdener, der hver især har tre levels under sig. For at komme videre til næste level skal du uskadeliggøre en Little Boss, den drageagtige tegneseriefyr, du også så i nummer 1.
Når du starter spillet, skal du vælge hvem, du vil være. Du kan spille enten en af de to brødre, Mario eller Luigi, eller vælge at være barnet Toad eller prinsessen Toben.
Hver især har sine helt egne fordele og ulemper: Mario er gennemsnitlig på det hele, Luigi er god til at hoppe men er langsom til at bære noget, Toad har mange muskler, men kan ikke hoppe så godt og prinsessen kan holde sig flydende ovenvande i et par sekunder! Bizart.
SMB II er sværere end det første spil, for der er vildt fyldt med forhindringer. Men bare rolig: Du skal nok blive hooked og så lærer du automatisk teknikkerne lidt efter lidt.
Som i Super Mario Brothers har du også i II'eren et hav af hemmelige rum, ting du kan samle og bonuspoints for alt muligt.
This is addictive, som svenskerne har det med at sige, når de er på tur i Helsingør.
★★★★★



Alle kan gøre det - og for under en 20'er:

BYG DIN EGEN RESET-KNAP!

For under 20 kr kan du selv bygge din helt egen reset-knap til 64'eren...

Er du en af de mange, der sidder fast i et spil, er hjælpen at finde på Arcade Action Aid siderne i SOFT. Her er tips, trix, uendelige liv og masser af pokes.
Sidstnævnte kræver for det meste en resetknap for at kunne blive tastet ind. I praksis fungerer det nemlig sådan, at du loader spillet, resetter det og taster dit poke (eller pokes) ind som de står i bladet. Når det er gjort starter du spillet ved at taste SYS-kommandoen ind eller skrive RUN. Og så har du lige pludselig masser af liv, usynlighed eller måske uendelige bomber...
For at resette et spil, har du brug for en reset-knap. Og selvom sådan een kan købes færdig (for omkring 40-60 kr), er det både sjovere og billigere selv at flikke den sammen. Hvis man da kan, og man ikke har een i forvejen (mange cartridges a la Final Cartridge og Power Cartridge har nemlig reset-switches indbyggede).
SOFT gør iøvrigt opmærksom på, at du selv bærer risikoen, hvis noget skulle gå galt med din computer efter projektet - selvom: Hvis du følger instrukserne (yes, boss) skulle intet kunne gå galt. Overhovedet intet.

Sådan gør du

For at starte, skal du først have fat på en loddekolbe og noget loddetin. Det er nødvendigt for at sætte ledningerne fast på stikket, der i dette tilfælde skal være et seks-benet DIN-stik af hankøn. To stykker ledning skal du også bruge, og så - vigtigst af alt - naturligvis også en trykknap.
For at lave din switch, gælder det om at se DIN-stikket fra enden med benene. Her finder du ben 2 og ben 6 og sætter et stykke ledning fast i den anden ende af hver (på de fleste DIN-stik er der numre i plasticstykket, så du kan læse hvad der går hvor).
De to ledninger, du har loddet fast i stikket, skal hver især forbindes til hver sin ende af knappen, så du med andre ord fører dem sammen, når knappen holdes ind.
Og det er lige præcis hvad du gør, når du resetter. Når loddetinnet er tørt (efter et par sekunder), er din resetswitch klar til brug.
Put den ind i SERIAL-porten på bagsiden af din 64'er, load et spil, reset det ved et enkelt tryk på din nye, hjemmelavede knap og tast så det poke ind, der står i SOFT til spillet.
Når du resetter, bliver skærmen blå og ser faktisk ud som om, computeren lige har startet op efter at have været slukket og tændt. Men bare rolig - programmet ligger stadig i hukommelsen, et eller andet sted, hvor det bare venter på, at du SYS'er det op igen. SYS kommandoen skal være efterfulgt af en række tal for at kunne virke.
Og virker det hele stadig ikke, må du allerførst tjekke din knap. Er det helt sikkert DIN-ben 2 og 6 og føres de nu også sammen, når du trykker tasten ned? Næste tjek-trin er at se efter i bladet, om du nu også har skrevet rigtigt ind. Og tjek-trin tre går ud på, om det poke, du har skrevet, også er til din version af spillet. Nogle pokes virker nemlig kun på disketteudgaver, ikke på kassetteversionerne, og vice versa.
Knappen, du har lavet, er verdens simpleste. Den tager 5-10 minutter at lave og koster under en 20'er. Men den virker, og den er vejen til uendelige liv i over 1000 forskellige spil.

Rasmus Kirkegård Kristiansen



Sådan laver du en reset-knap: Sæt en ledning på ben 2, en ledning på ben 6 og forbind dem begge til en tast. Nemmere kan det næsten ikke være!



Masser af tips og uendelige liv til Amiga-spillene...

BETTER DEAD THAN ALIEN

Her er alt, hvad du har brug for til selv at kunne vælge din skærm i "Better Dead Than Alien" - et 'miga-spil, der ikke er helt ligetil... Password står ud for hvert level, kommentaren til hver bane står i parentes.

Level 1 = Elektra (Practice)
Level 2 = Syzygy (A Doddle)
Level 3 = Drambuie (Very Easy)
Level 4 = Plug (Easy)
Level 5 = Soprano (Quite Easy)
Level 6 = Mayonnaise (Average)
Level 7 = Faucet (Some Effort)
Level 8 = Potato (Much Effort) .
Level 9 = Woomera (Great Effort)
Level 10 = Narcissus (Total Effort)
Level 11 = Debutante (Hard!)
Level 12 = Firkin (Real Hard)
Level 13 = Acoustic (Very Hard)
Level 14 = Triptych (Ludicrous)
Level 15 = Jabberwocky (Absurd)
Level 16 = Whimsical (Possible?)
Level 17 = Cornucopia (Do This One!)
Level 18 = Punjabi (Ok, Now This)
Level 19 = Tiddly Pom (Still Here?!)
Level 20 = Kewpie Doll (Brilliant!)
Level 21 = Sepulchre (Impossible..)
Level 22 = Eupherism (..Or Was It?)
Level 23 = Grammarian (The End.)
Level 24 = Crossword (The End II)
Level 25 = Quarantine (That's It.)

PANDORA

Pandora er et stærkt arcade-adventure til Amigaen, men kan være lidt svært, når du har gået lidt rundt og der stadig ikke er sket så meget. Men det kan Søren Dahl råde bod på...

Sukkersygepatienten skal bruge sprøjten og insulinet. Ingenøren har "The ID Engineer" (ingenørens ID-kort) og den lydfølsomme skruetrækker (sonic screwdriver).
Den elektriske kølle (electro truncheon) har forsvars-kontrolrummet.
Floppydisken finder du hos kaptajnen.
Tyven har lyd-maskinen, the sonic blaster, som den anden officer har brug for.
Den anden officer har insulinet.
Præsten har "The Photo-Sabre".
Bankdirektøren har brug for penge.
Dødsfluen har dødsstinget.
Gartneren har insektmidlet.
Doktoren har "the ID Medic" (hans ID-kort) og badmintonbolden.
"The Driffid" har brug for sollys.
Apotekeren - the chemist - har sprøjten og har brug for bogen.
Videnskabsmanden har "the ID Scientist" (videnskabsmandens ID-kort).
Teknikeren har en flaske gin.

Badmintonspilleren har brug for badmintonbolden. Han har "the Electro boost".
Drankeren har glasset og har brug for en flaske gin.
Tossen (the wackobrain) har The Wookey Wig, the Electrotruncheon, the Sandworm og the Broken Orak.
Oberstløjtnanten har sit ID-kort, "The ID Lt Commander".
Obersten har sit ID-kort, den blå kode og den grønne kode.
"The Lord of Ice" har "The Thermolace".
Robotmekanikeren har den røde kode og har brug for "the flexible tool" og "the boost".
Awol Obersten har sit "The ID AWOL" (hans ID-kort). Det samme har RSRC Obersten.
For at komme ind på ingenørniveau har du brug for ingenørens ID-kort.
For at komme ind i oberstens rum har du brug for hans eller oberstløjtnantens ID-kort.
For at komme ind i kaptajnens rum skal du bruge oberstens ID-kort.
I præstens rum finder du en bibel.
I oberstens rum finder du en bog skrevet af Shakespeare.
I bankdirektørens rum finder du en globus.
I oberstløjtnantens rum finder du et æg.
Du kan skyde tyven med laser-riflen fra den anden officers rum.
Og med disse tips skulle du nemt kunne gennemføre "Pandora"...

LEATHERNECK

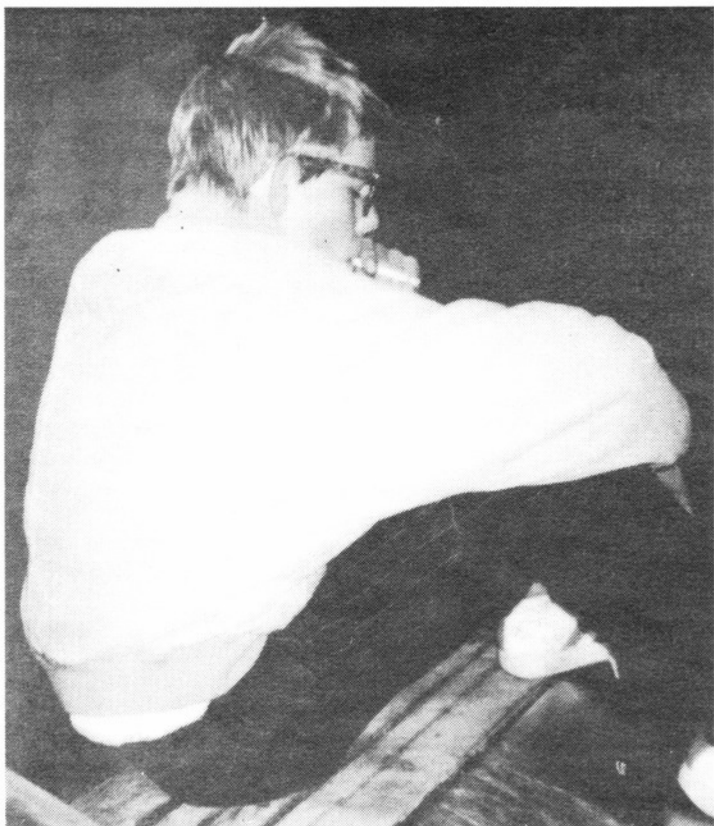
Vil du være usynlig i "Leatherneck". Så er det med at læse de næste par linjer fra Højbergs poke-master, Søren Dahl:
Start spillet og skriv "CUTHBERTNECK", efterfulgt at et tryk på F3. Dette vil beskytte samtlige spillere mod fjendens kugler, men ikke fra dine holdkammeraters egne kugler. For at komme tilbage til normalt spil trykkes F3 igen.

VIRUS

Ja! Grafikken er god, men spillet er lige en anelse for svært, medmindre du da læser grundigt i 4 x A.
Når du angriber er det vigtigt, at du altid sørger for at være over dit mål, da det er meget lettere at styre retningen på dit skib, hvis det bevæger sig nedad.



De nemmeste modstandere er seeders eller så-maskinerne, som de kaldes i de landlige redaktionslokaler herhjemme. Dem flyver du direkte ned mod, altimens du skyder nedad og bagfra. Så skulle den være hjemme.
En anelse sværere, men stadigvæk til at få has med, er bombeflyene. I stedet for at vente på, de passerer dig, skulle du tage og flyve langs med dem - pas på ikke at komme for langt bagefter dem, for de sender faldskærmsbomber ud.
"Pests" er som navnet mere end antyder den sande pest. Men også dem kan du uskadeliggøre, hvis du da sørger for at blive tæt ved jorden, så du kan se deres skygger. Ved hjælp af skyggerne kan du få et klart billede af deres fastlagte ruter, og når du mener, en af dem er ved at komme tæt på, flyver du ganske enkelt op og begynder at fyre.
Det samme gælder med droner, mutanter og fighters. Her skal du bare være opmærksom på, at når de begynder at cirkle over dig, betyder det, at de forbereder et dyk ned imod dig. Og så er det vigtigt at være sikker på, din modstander er bag dig, da du ellers kan få en kollision.
Vent på modstanderen til han er på selve skærmen, drej så hurtigt rundt og begynd at fyre løs direkte på ham altimens du flyver opad. Prøv at forfølge din modstander opad indtil han er smadret totalt, men opgiv forfølgelsen, hvis han forsvinder ud af skærmen. I sådanne tilfælde kommer du længst med at vende tilbage til planetens overflade - kommer du for højt op, er du nemlig et nemt bytte for aliens, hvis en af dine motorer sætter ud. Og det kan en af dem faktisk meget nemt efter en hed omgang nærkamp!



Kim er 17 og en af Danmarks skrappeste hackere:
– Jeg ved godt, det jeg laver er ulovligt. Men jeg gør det for sportens skyld. Det er min hobby...

Afsløring:

DANSKE DRENGE KNÆKKER STOR-COMPUTERE

Kim på 17 år står frem: – Jeg er dataforbryder, siger det unge computergeni.

Hans rigtige navn er ikke Kim. Og "Søren" hedder heller ikke Søren i virkeligheden. Men vi har lovet de to kun at bruge dæknavne, for står de frem, ved de ikke hvad følgerne kan blive.
De to har nemlig gjort noget, man ikke må. De har knækker sig ulovlig vej ind i storcomputere over hele Europa – alligevel føler de sig ikke som kriminelle.
– Vi gør det for sportens skyld, siger "Kim".
– For at vise at vi kan noget, andre har svært ved.
Hans 18-årige kammerat "Søren" bakker ham op:
– Ja, der er vildt gang i at bryde sikkerhedskoderne. Det sætter ens computerkunnen på den største prøve.
Umiddelbart virker de to ikke som syrede freaks, der lukker sig inde natten lang med computeren, aldrig ser sol og kun går i bad, når håret er så fedtet, at det ikke kan redes. Tværtimod. Kim taler nordsjællandsk og fortæller at "min far har en ledende stilling indenfor marketing". Søren ligner heller ikke en udbrændt dataentusiast – han har krokodillen på rette sted og Ralph Lauren solbrillerne diskret hængende fra brystlommen.
De to hackere arbejder hjemmefra. Deres udstyr: En IBM PC computer, et softwareprogram specielt for hackere og en telefon, der er koblet op til forbindelsesæsken, et modem ved navn Nightingale Black Box.
Alt i alt har grejet kostet dem knap 20.000 kroner.
– Men mindre kan gøre det, betror Kim os og fortæller om en af sine venner, "Kristian", der opererer fra det nordjyske med en Commodore 64 til under 2.000. Modemet – den nødvendige kasse, der skal til for at "tale" med storcomputerne via telefonnettet – har han selv bygget.
For tiden er det de militære databaser, der interesserer Kristian. Efter sigende skulle han i øjeblikket bevæge sig i udkanten af et stort og meget hemmeligt system under SOK, Søværnets Operative Kommando.
– Men der sætter vi grænsen, siger Kim og Søren samstemmende.
– Det kan simpelthen blive for farligt.

I ly af regnen
Vores første møde med de to danske stor-hackere foregik under forhold, der kunne være hentet fra en scene i en amerikansk B-film.
Over telefonen havde vi aftalt at mødes klokken 17.00 bag ved en Statoilbenzinstation nord for København. Det var råkoldt og det småregnede – klokken var 17.10 og vor udsendte havde stadig ikke set spor af de to, da en stemme sagde "Hej" og "følg med". Det var Kim, godt formummet i en grøn 70'er parkacoat med fake pelsbesætning omkring hætten.
Han trak os væk fra tanken og over mod en forladt affaldscontainer, mens han grundigt undersøgt, om vi havde kameraer eller båndoptagere med.
I ly af containeren stod Søren.
– 10 minutter, sagde de to.
– Mere får I ikke.
Vi troede, det var en dårligt planlagt joke, men den var god nok. De unge dataforbrydere fremviste udskriftslister og andet materiale, der beviste, at de havde været inde på flere offentlige net og sågar på et tidspunkt havde koblet sig op på modtagere af offentlig kontanthjælp i Belgien.
– Vi kunne have fået belgisk bistandshjælp, hvis vi havde villet, fortæller Kim.
Han er hjernen bag hacking. Søren gør det praktiske arbejde og bruger timevis på at finde de tophemmelige access-koder, der er nødvendige for at komme ind bag databasernes sikkerhed.
Mange af informationerne finder han ved hjælp af en autodialer – den drejer samtlige telefonnumre indenfor et bestemt område og registrerer alle dem, der har en computer tilsluttet. For eksempel kan man bede den scanne alle i



Bag denne Statoil-tank nord for København fandt vores første møde med de to danske stor-hackere sted.
– I for 10 minutter, sagde de.

02 86 ... - området, så checker den på alle computere omkring Rungsted.
Når hackerne er kommet ind på en fremmed computer, gældet det først om at "åbne" den. Ejerne ved som regel ikke, at der er ubudne gæster, der er ved at trænge ind – hackerne styrer nemlig det hele hjemme fra dagligstuen.
– Vi forsøger som regel kun at komme ind og læse de informationer, der ligger gemt i basen, fortalte Søren os allerede ved vort første møde.
Men der er nogle, der vil mere end blot se, hvad der ligger. Anders er en af de hackere, der for nylig er blevet udelukket af kredsen – han gik nemlig ind og rettede i oplysninger og i begyndelsen var det bare små ting og for sjov. For eksempel skrev han meddelelser som "Donald Duck was here" og "Gør det liggende", men da han på et tidspunkt rettede i nogle patient-diæter på en hospitalscomputer, blev det de andre for meget.
– Han var sindssyg, siger Søren.
– Godt nok ordinerede han flere søde sager til en patient, fordi han syntes, det var synd for ham kun at skulle spise grød, men hvad nu, hvis den patient ikke kan tåle andet end grød... Det vil vi aldrig få at vide. Den slags kan nemt blive mere end bare en drengestreg.

Industrispionagen
For Søren og Kim og flertallet af danske hackere, er der en fremtid i industrispionage. For selvom der stadig er skæg og blå briller i branchen, hvor aflytning er et dagligt fænomen, er dataalderen også blevet industrispioners hverdag.
Mange firmaer vil betale store summer for at få konkurrentens inderste hemmeligheder. Og den slags kan hackerne leve stort med. De besidder nemlig en kunnen, de færreste mestrer. Helt tilfældigt kan de fra en vilkårlig telefon tiltvinger sig adgang til en storcomputer et helt andet sted. Den computer kan være et konkurrende firmas. Og ved hjælp af evnen til at knække adgangs- og sikkerhedskoderne, kan de programmere sig vej ind i firmaets regnskaber, salgsoversigter, tekstbehandlingsanlæg med forretningsbreve og kontrakter samt planer for salgsstrategier de næste mange år.
Den slags er en formue værd på det lyssky grå marked. Og ved hjælp af et enkelt tryk på tastaturet kan hackerne få det hele skrevet ud sort på hvidt på deres printere.
Allerede i dag arbejder mange industri-spioner på den måde. De hyrer hackerne til at samle oplysninger og kan få hele årsregnskab er ud – tal, som firmaets ledelse måske ikke engang kender endnu.
For Kim og Søren er der ingen tvivl: De vil ikke være med til spionage. De hacker sig vej ind for sportens skyld. Men deres oplysninger holder de for sig selv.
Mere tvivlsomt er det straks med Kristian, Anders og et par andre skrupelløse danske hackere. De besidder evnerne til det helt store nummer. Nu er det kun et spørgsmål om den rette betaling, før de bruger dem...

```
        S Ø G N I N G        Basis              88.10.18 14.48 151
tl=Anders[redacted]                    Søgenr : s13        1 post
 > v f13

nr.   1    opret.dato:  880902   ajour.dato:  880910    ejer: 999
kat.type: 1

001 00/0 *a 0 673 718 1
004 00/0 *b a*c m*f 0
008 00/0 *a f1988*b dk*c b*1 dan
021 00/0 *a 87-85219-43-4*c hf.*d kr. 42.000,00
100 10/0 *a Andersen *h Hans Jørgen
245 10/0 *a kontonr*d Hans Jørgen Andersen
250 00/0 *a 1. udtog*b minus
260 00/0 *a (Kbh.)*b (Planex)*c 1988*k Lintas
300 00/0 *a 120 *c 21 awa
512 00/0 *a [redacted]
         -- [redacted]

652 00/0 *a 84.41
745 00/0 *a Planex
900 10/0 *a Andersen*h Hans Jørgen*z 100
d09 00/0 *a DBF8838*e TK08838
```

Denne udskrift er et bevis på, at Kim og Søren har trængt ind i et større dataanlæg. Da vi viste den til den systemansvarlige i firmaet , den stammer fra, kom det som et chock – han anede ikke, nogen udefra var grængt ind.
Firmaet ønsker af gode grunde at være anonymt.

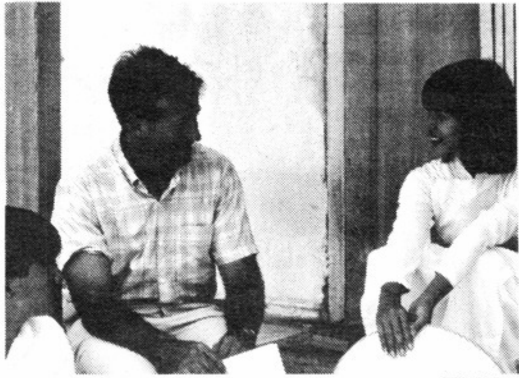
Nyt fra den store skærm

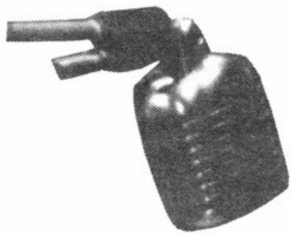
Det er ikke kun på den lille skærm, monitoren, der sker noget lige nu. Også på biografens store skærm, er der noget, der flimrer...



Jernurt

Er du klar til et godt grin, er du også klar til **"Goodmorning Vietnam"**. Her er Garp tilbage, denne gang i rollen som ung og ivrig radioreporter, der bliver hyret til militærtjeneste. Regeringer sender Garp til Vietnam, hvor han skal vende plader på den officielle soldaterradio i Saigon, og det er noget. han kan li: I bedste Eddie Murphy stil krydrer han nemlig sit "show" med respektløs humor og grænseoverskridende jokes.


★★★★ - Goodmorning Vietnam



Lynhurtigt samler han sig en fanskare, men en dag bliver det ham for meget: I protest mod, at regeringens udsendte talsmænd hele tiden censurerer nyhederne, låser han sig inde bag mikrofonpulten og sender sin egen version af nyhederne ud i æteren...

"Goodmorning Vietnam" er en Vietnam-film, der er værd at se, også selvom du normalt ikke er ham, der dyrker Vietnam i den helt store stil.

Vi snakker gedigen amerikansk komedie-kunst her, langt væk fra den platte Politiskole-genre, og med fine replikker, der går rent ind. Stof til eftertanke. Klar 60er nostalgi. Og et lydspor, der nok skall give genlyd på dansegulvet til denne vinters fester.

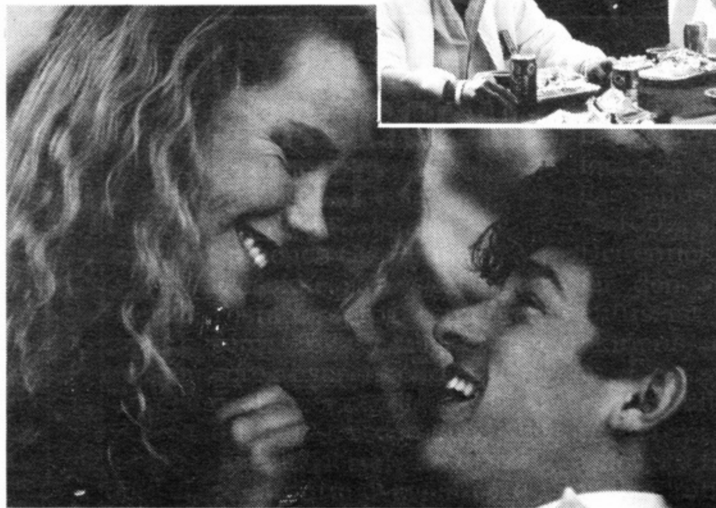
Mere skyderi med humør er der i **"Midnight Run"** (hvorfor skal alle film i Danmark beholde deres engelske titler), en film, hvor Robert De Niro - den gådefulde stjerne - folder sig ud.

Filmen, der efterhånden er en god halvanden måned gammel, et både et kig og et genkig værd. Her er Robert De Niro en moderne dusørjæger, den kyniske og sarkastiske Jack Walsh.

Walsh er en sjuft, der arbejder freelance for bl.a. FBI, og i filmen kommer han ud, hvor han ikke kan bunde. Han kan se frem til en dusør på 100.000 kolde US dollars, når han afleverer en vis herr Jonathan Mardukas, der er stukket af fra kautionen, men jobbet er heller ikke helt let.

Mardukas er nemlig en revisor, der har snydt mafiaen for adskillige millioner, og eftersom FBI er ude efter mafiaen, mafiaen er ude efter Mardukas og den konkurrerende dusørjæger Marvin er ude efter Walsh, kommer der herlig velspillet komedie midt ind i den hårdkogte actionfilm. Alle tager forfølgelsen op af alle, og pludselig må Walsh og Mardukas stå skulde til skulde (eller rettere sagt, håndjern til håndjern).

Hvad det hele ender med, får man et fingerpeg om, når man husker på, at instruktøren Martin Brests sidste film var "Frækkere end Politiet Tillader" (1).


★★★ - Can't Buy Me Love

Og så er der ellers godt nyt til alle os, der stadig tygger tyggegummi: Fra de forenede films land, US of A, er der kommet en net lille teenage-sag ved navn **"Can't buy me Love"** (og there we go again: HVORFOR finder folk aldrig mere på danske titler, når en film kommer op herhjemme?)

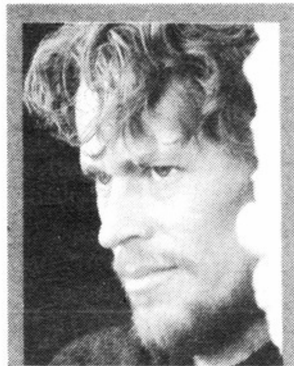
I "Can't buy me Love" er handlingen henlagt til highschool, og der er de sædvanlige faste typer, vi kender så godt fra alle de andre amerikanske films: Rugbyatleten, buksevandsdengsen, læreren med hængerøv, skolens sild nummer et, brilleaben, osv. osv.

Men når husarerne har fået det, de kom efter, er der en ganske sjov lille film tilbage. Skolens rige dreng er nemlig så rig, at han tror, han kan få alt for penge. Og en dag beslutter han sig for at købe skolens rappeste skår i en måned. For penge bliver hun hans kæreste, og han er i syvende himmel. Men - det er ikke alt, du kan få for dollars og cents. Og det finder vor helt hurtigt ud af.




★★★ - Midnight Run




★★ - Den Sidste Fristelse

En film, der skal ses, hvis du kan tåle at trække på smilebåndet og iøvrigt værdsætter amerikansk humor, der godt nok har dåsepræg, men alligevel kan gå an, når du bare skal ud og trykke den af sammen med damen.

Næste stop, og mere til dem med briller, er film med danske titler. Men hvilke! Jesusfilmen "The Last Temptation" er ganske ordret oversat til **"Den sidste Fristelse"**, og det er der da kommet en hæderlig titel ud af. Men hvorfor oversætte et andet filmnavn, nemlig "Ironweed", ligeså ordret? Den direkte oversættelse bliver nemlig til **"Jernurt"**, og helt ærligt! Det kan man sgu da ikke kalde en film!! Men det er lige præcis,hvad de danske importører har gjort - overalt på plakater og i annoncer ser du navnet "Jernurt". Forestil dig lige at skulle spadsere op til billetlugen, skulle skrue Dario-smilet påå og nonchalant stønne "Stik mig 2 til Jernurt". Det gør man bare ikke!

Og det er også derfor, filmen ikke er anmeldt i dette nummer. Det er ganske enkelt for pinligt, selvom rygter ellers lader vide, at det er ganske glimrende spillet sag, komplet med stjernebesætningen Jack Nicholson/Meryl Streep i hovedrollerne som et par low-life, der har det hårdt. Måske en sag for mor og far, men for denne anmelder? Never.

ÅRETS COMPUTER

ÅRETS JULEGAVE

SUPER PACK

SUPER TILBUD

COMPUTER ATARI 520 ST



COMPUTER & SUPERPACK

Med 4 nytteprogrammer plus hele 21 SPIL med en VÆRDI alene på ca. 6000,-

PRIS alt incl. 4.995,-

Computeren

ATARI 520 ST.

512 Kb RAM, 192 Kb ROM, **Motorola 68000 processor, Indbygget TV-modulator, Indbygget MIDI (musiktilslutning)**, GEM, ST- BASIC, mus, dansk tastatur og ekstern dobbeltsidet 720 Kb diskettestation. Stort programudbud. Brugerklubber med mange Public Domain programmer.

Nytteprogrammer

- **Tekstbehandling**
  Skriv breve hurtigt, enkelt og effektivt.
- **Database**
  Skab dine egne kartoteker til f.eks adresser på medlemmer eller kunder.
- **Regneark**
  Spar tid. Lad computeren foretage de tidsrøvende beregninger.
- **Kalender**
  Udnyt din tid optimalt. Få orden i dine aftaler ved hjælp af computeren.

21 Spil

- Marble Madness
- Test Drive
- Beyond The Ice Palace
- Buggy Boy
- Eddie Edwards Super Ski
- Ikari Warriors
- Thundercats
- Ranarama
- Zynaps
- Quadralien
- Starquake
- Chopper X
- Roadwars
- Xenon
- Arkanoid II
- Wizball
- Black Lamp
- Genesis
- Thrust
- Seconds Out
- Mouse Trap

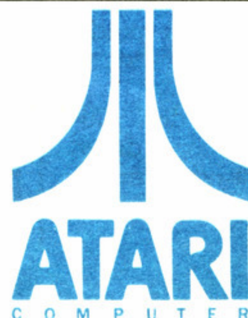
Forhandlere:

Sjælland, Fyn og Øerne:

Køge Bugt Data, Solrød Strandvej 79, 2680 Solrød Strand, 03 14 25 14
H.C. Andersen Computer, Th. Philipsensvej 21-23, 2770 Kastrup, 01 52 44 04
Magasin, Hovedgaden 43, 2800 Lyngby, 02 88 44 33
C.P. Data, Slotsgade 10, 3400 Hillerød, 02 26 58 20
Ølstykke Computer Center, Frederiksborgvej 7, 3650 Ølstykke, 02 17 94 94
Flensborg Foto, Sct. Hansgade 9, 4100 Ringsted, 03 61 00 11
Hagner Foto, Ahlgade 26, 4300 Holbæk, 03 43 05 36
Digisoft, Tværgade 6, 4800 Nykøbing Falster, 03 85 83 85
Dansk Data Teknologi, Fåborgvej 11, 5250 Odense SV, 09 91 55 99

Jylland:

Jønsson Data, Nisumgade 6, 6780 Skærbæk, 04 75 11 35
Herning Elektronik & Data, Vestergade 13, 7400 Herning, 07 22 58 44
Dam Foto, Frederiksgade 8, 7700 Thisted, 07 92 39 92
New World Computer, Bruunsbro 9, 8000 Århus C, 06 18 31 30
Søndergaards Foto, Vestergade 16, 8600 Silkeborg, 06 82 27 99
Vestergade Foto, Vestergade 4, 8800 Viborg, 06 61 08 83
Data Support Nord, Søndergade 2, 8900 Randers 06 40 11 88
Data Support Nord, Vesterbro 115, 9000 ålborg, 08 11 77 33
Knud Eskildsen, Hobrovej 347, 9100 Ålborg, 08 18 52 00
Dam Foto, Ahlgade 24, 9700 Brønderslev, 08 82 07 70
Dam Foto, Danmarksgade 49, 9900 Frederikshavn, 08 42 19 10



Walter

NYE SKIVER

Musik eller vinyl, farven og størrelsen er underordnet. Det er rytmerne, det drejer sig om, og dem er der nye af fra både Four Tops, Bon Jovi og alle vennerne...

★	Ikke værd at lytte til. Sluk.
★★	Mindre godt, kun for sande fans.
★★★	Som man kunne forvente.
★★★★	Imponerende, flot og alt det der.
★★★★★	Det sublime. Sådan skal det gøres.

NYDELIG

MICA PARIS:
"SO GOOD"
(Sonet)

Unge Mica Paris (hun er 18) fik en rimelig pæn start på karrieren med singlen "My One Temptation" og "Like Dreamers Do". Desuden har vores allesammens Prince jo fået øjnene op for damen, og efter de to optrådte sammen ved et party i London, har han besluttet, at han vil jobbe fast samme med hende.

Men inden løjerne starter, har Mica Paris allerede fået produceret en LP på helt egen hånd. Titlen er "So Good", og det siger faktisk også en hel del om indholdet: So Good.

Her er 10 svingende soulnumre, der ikke har det store budskab, men nok skulle kunne få folk ud på gulvet. Nydelig lyd, som man kunne forvente fra een af de piger, Prince har fæstnet øjnene på.

★★★

DRØMMENDE

TANITA TIKARAM:
"ANCIENT HEART"
(WEA)

Tanita Tikaram slog til, så det kunne høres, da hun for nogle måneder siden kom med singlen "Good Tradition".

Nu er den gode tradition blevet fulgt op med et LP-udspil, og det er noget, pigen sagtens kan finde ud af.

Debut-LP'en er frisk, glad og lyder vældigt - her er drømmende stemninger og gode melodier, og selvom hun ikke hitter hver eneste gang, har hun helt klart fat i den lange ende med numre som "Cathedral Song", "Twist In My Sobriety" og "Valentine Heart".

Tanita er kun 19 år og med den evne, hun her har vist, er fremtiden for hendes fødder.

★★★★

FEJENDE

BON JOVI:
"NEW JERSEY"
(Polygram)

Vi har ventet længe på den her! Og een ting er klokkeklart: Nu gi'r Bon Jovi igen med al magt mod Europe. Eller med andre ord: De svenske heavy-poppere får tørt på, for denne plade er lysår fra "Out of this World". Den er også bedre end Bon Jovi's forrige LP "Slippery When Wet", og der er på "New Jersey" en fejende flot balance mellem heavy, rock og de mere stille ballader.

★★★★

LUNKEN

FOUR TOPS:
"INDESTRUCTABLE"
(Electra)

Four Tops kan stadig. Men det er også kun lige ved og næsten, for på deres seneste omgang forstærkerføde er der både godt og dårligt imellem.

For at peppe lidt op på elendighederne har Four Tops inviteret en ordentlig bunke gæste-musikere med ind i studiet, men det er ligesom om at pladen alligevel stadig er lidt for halvkold.

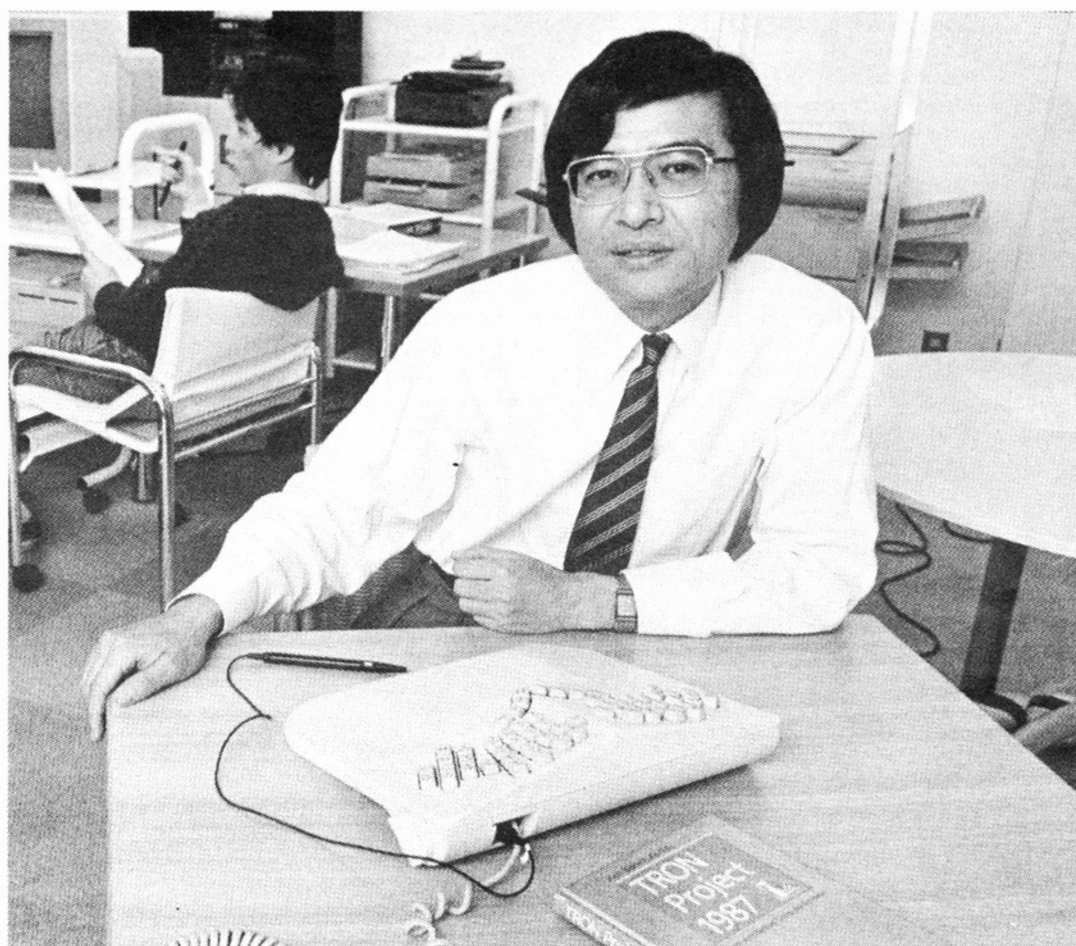
Der sker ikke det vilde. Lunken Four Tops, der viser, at de gamle mænd er ved at ældes.

★★

Japanernes udspil mod IBM:

TRON fremtidens datamat

TRON er navnet på en ny, japansk computerstandard. Ideen er, at alle computere i hele verden skal tale samme sprog...



Opfinderen af TRON, den 36-årige Ken Sakamura fra Tokyo Universitet, sidder her med et TRON-tastatur. Læg mærke til tastatur-layoutet.

TRON er navnet på en science-fiction film fra Walt Disney. Den handler om en programmør, der bliver fanget inde i sin egen datamat og skal kæmpe sig vej fri. Men TRON er samtidig navnet på en ny standard, Japan har bestemt skal være "worldwide".
TRON-standarden går op mod IBM som hovedfjende. Navnet dækker over "the realtime operating system nucleus" og manden bag hedder Ken Sakamura.
Når Ken Sakamura fortæller om sit TRON-projekt, får man i begyndelsen indtryk af, at han er lidt af en fantast. Fra sit ydmyge kontor i et snævert hjørne af Tokyos universitet sidder den kun 36-årige professor og fabler om en verdensstandard, han har opfundet. En verdensstandard, der vil slå IBM's dominans og blive det internationale computer-sprog.
Et operativsystem kaldet TRON - noget, han endda ikke regner med at tjene flere penge på end den løn, han får fra universitetet.
Men professor Sakamura er ikke bidt af en gal mands syge. Han er realist, mener mange, og hans TRON-projekt kan meget vel betyde D-dag for IBM. Operativsystemet er nemlig lavet, så alle kan bruge det. På alle sprog, overalt i verden og på hvilken som helst PC...

En enspænder med format

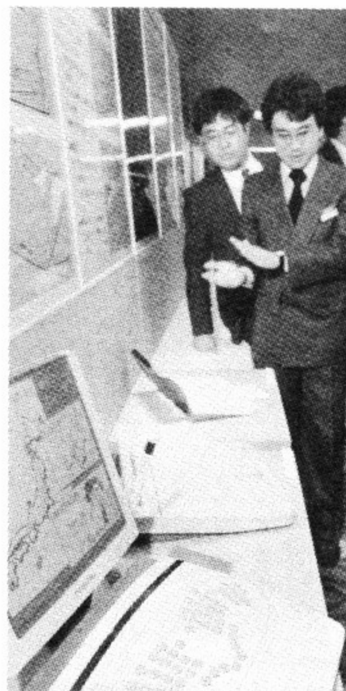
Japanerne karakteriseres meget ofte over en bred kam som et folkefærd, der arbejder kollektivt i store grupper. De har massekultur, siger man med nogenlunde samme sikkerhed i stemmen som "finner går med knive".
Rigtigt er det da også, at virksomhedskulturen i Solens Rige bygger på fællesskabet. Men ingen regel uden undtagelser: Rundt omkring i små nicher finder vi små enere. Undtagelser, der bekræfter reglen. Som Ken Sakamura, der bedst arbejder helt alene.
Jeg er ikke en "company man", siger Sakamura.
Og jeg stræber heller ikke efter penge. Det var derfor, jeg lod mine ialt over 50 patenter være frit tilgængelige for alle. Jeg arbejder med det, vi i fagsprog kalder "open architecture": Alle kan kopiere mine ideer, hvis de vil.
Projekterne, Sakamura har lavet i sit arbejde på universitetet, omfatter udover hoveddelen TRON også undergrupperne BTRON (Business TRON) til terminaler, ITRON (Industrial TRON), CTRON (Central TRON) og MTRON (Macro TRON). Herudover findes en VLSI-microprocessor kaldet TRONCHIP.
Altsammen noget, der skal ændre den nuværende situation på det internale PC-marked.
Indtil nu har markedet for personlige computere været domineret af primært amerikanske fabrikanter, der har kørt made-in-USA operativ-systemer lavet af firmaerne selv eller af andre, kommercielle firmaer. De enkelte firmaer har etableret nogle branche-standarder, f.eks. IBM med MS-DOS, Hewlett-Packard med laserprinterne og AT&T med UNIX. Tilsvarende står det til rent hardwaremæssigt: Udenlandske fabrikanter har enten måtte købe chips af amerikanerne eller forsøge på bedste beskub at kopiere, så godt de nu kan.

100 japanske firmaer bakker TRON op

Hvad der for mange måske ved første øjekast ligner en gal een-mands drøm, er nu blevet et projekt, der involverer hele det japanske rige.
Omkring 100 firmaer bakker op bag TRON, heriblandt de otte absolut største elektronik-giganter. Og de er store i Japan, elektronikkens land.
Som Hisaaki Itoi fra Toshiba siger:
Computerfabrikanterne har taget TRON til sig som deres helt eget projekt. 1000 mennesker arbejder hver dag på at gøre TRON til en succes, der vil kunne mærkes i hele den vestlige verden.
For at komme foran i legen om 32-bit, gik alle firmaer sammen i oktober '86 og lod verden vide, at de nu havde planer om at konstruere en chip, der kunne tage kampen op mod Motorola, Intel og de andre.
I Japan er de mest aktive firmaer involveret i TRON-programmet, der tæller navne som NTT, Hitachi, Toshiba, Matsushita, Mitsubishi, Fujitsu, Oki og NEC.
Alle bruger de et par millioner yen hvert år på research og udvikling.
Sammenlagt skønnes TRON-investeringerne at være på mellem 3 og 5 milliarder yen, et beløb, der i de nuværende kurser svarer til mellem 150 og 250 millioner kroner.

En bedre parser

At TRON er udviklet af en japaner, betyder i det mindste een god ting: Systemet er ikke pinedød afhængig af det vestlige skriftbog, baseret på romer-tegnene med alfabetet A til Z (i Danmark A-Å).
Nej, en af mine hovedmålsætninger, fortæller Sakamura, har været at lave et system, der også tog højde for alle de andre sprog i verden. F.eks. det kinesiske skriftsprog "Kanji", der med over 10.000 forskellige tegn ikke lige sådan kan tastes ind i en computer.



Den første TRON-prototype har et tastatur, der muiiggør indtastningen af alle verdens 4000 sprog.

I dag taster man i Japan og Kina og andre asiatiske lande enten ind i vestlige bogstaver (engelsk) eller det japanske alfabet "Kana", der med 50 bogstaver er lidt nemmere. "Kana" oversættes så til "Kanji", men det tager lang tid. Alt for lang tid.
Der er 4.000 forskellige sprog her i verden, og de fleste af dem består af mange tegn. Desuden skriver nogle fra venstre til højre, andre fra højre mod venstre og andre igen oppefra og ned. TRON kan klare dem allesammen, siger Sakamura om sit fleksible system.
Flere lande, lige fra Kuwait til Taiwan og fra Korea til Thailand og Indian har haft følere ude og henvendt sig til TRON-folkene med interesse. Også repræsentanter for Esperanto-bevægelsen har ligesom forskere i det gamle indiske Sanskrit været på besøg hos TRON-forskere for at høre om mulighederne for uden problemer hurtigt at oversætte fra det ene sprog til det andet.
Det skulle ikke være så svært, hævder Sakamura. TRON er det, vi kalder "language independent". Programmer kan skrives uanset hvilket sprog, de skal udføres på.

Skal kunne bruges af alle

Hovedgrundholdningen bag systemet er, at det skal kunne bruges overalt.
Vi forestiller os et samfund, siger Ken Sakamura, hvor computere med den fleksible TRON-standard kan bruges til hvad som helst hvor som helst. Og

"tale" med andre computere uden problemer af nogen art.
I dag er altsammen gammeldags, forstået på den måde, at alle nyudviklede systemer helst skal kunne være kompatible med ældre modeller. På den måde spænder man ben for sig selv og forhindrer en gnidningsfri udvikling mod fremtidens super-systemer.
Når Sakamura ser hardware-mæssigt på TRON, ved han, at systemet ikke blot skal være multi-sproget, men også have mulighed for alle mulige interface-muligheder. Med andre ord: Det skal være en multi-media computer, der nemt og smertefrit kan udveksle informationer - kommunikere - med CD-ROM's, telefaxmaskiner, lydgeneratorer, fotokopimaskiner og lamper på samme måde som maskiner i dag kan arbejde med input i form at ASCII bogstaver og tal.
Derfor har de første TRON-maskiner fået et keyboard (hvor tasterne er "strøet" ud med let hånd) og et tegnebord, så de, der ikke vil skrive, istedet for kan tegne-tale med systemet i form at håndskrift, aftalte koder, kinesiske tegn eller blot ganske almindelige tegninger.
Det elektroniske tegnefelt er kommet med, fordi mange i Japan mener, at man ud fra håndskrift kan læse afsenderens humør og sindstilstand. Det kan man ikke med steril maskinskrift.
Og så er der en fordel til ved tegnebrædtet: Alle kan lære at betjene maskinen. Sakamuras favorit-sammenligning går på biler. De er lavet, så har man en gang lært at gøre bil, kan man det bare. Også selvom man måske en gang imellem skulle finde på at skifte mellem de enkelte fabrikanters mærker. Sådan skal det også være med computere: Alle skal kunne bruge dem ens, uanset hvem producenten så end er.

Fremtiden for TRON
TRON er Japans bud på den ny verdensstandard. Japans bud på det, der fuldt ud skal bruge 32-bit mulighederne i den nyeste computer-generation.
Inden jul vil TRON-chips rulle ud af samlebånd hos bl.a. Hitachi, Mitsubishi og Fujitsu. Færdige maskiner vil efter al sandsynlighed være klar i løbet af foråret '89.
Matsushita har allerede lavet den første prototype på en TRON-computer. Men professor Sakamura kan ikke lide den:
Den er for stor og for tung, omkring 50 procent af det, han havde tænkt sig. Men det er en begyndelse, selv om jeg desværre må se i øjnene, at Matsushita har valgt at bruge en ganske almindelig amerikansk Intel 80286 chip som CPU-'en. Det er den samme, der er brugt i IBM's AT.
At Matsushita og andre begynder at lave TRON-computere behøver dog ikke nødvendigvis at betyde en sikker sejr for systemet, siger Steve Usdin, en engelsk dataekspert, der er bosat i Japan.
De store firmaer vil højst sandsynligt producere både TRON og almindelige, IBM-kompatible PC'ere. De vil holde på begge heste indtil der er fundet en vinder, mener han.
Sakamura selv forudser den ultimative TRON-maskine en gang i løbet af 90'erne:
Det bliver en multi-media computer, der i størrelse mest af alt minder om et ringbind. Prisen bliver 15.000 - 20.000 kroner og computeren vil komme til at erstatte kuglepenne, papir, kopimaskiner, telefax-maskiner, telefoner, diktafoner og postvæsenets funktioner.
Sakamura har store visioner om sit TRON-system. Og selvom fremtiden stadig er uvis for TRON, er det helt sikkert, at systemet i hvert fald i Japan er blandt de sikre heste i kampen om den kommende computerstandard.



Japanske skolebørns teletext-terminaler, skal i løbet af 90'erne erstattes af TRON-maskiner i netværk.

SPÆNDENDE NYT

- allerede om en måned...

SOFT TODAY, din og Danmarks største hjemmedata-avis, er på gaden igen om allerede en måned.
Og så kommer der fart på: Med en udgivelse hver måned, 12 gange om året, er SOFT TODAY på pletten med de seneste nyheder om hardware, software og alt hvad der rør sig i hjemmecomputernes spændende verden.
Gå ikke glip af næste SOFT TODAY!

- Der venter dig en oplevelse hos din bladhandler midt i januar... Og så bare til 18,85!!

Læs i næste nummer:
Buyer's guide: 5 gode monitor-køb.
Data-sex: Alle gør det.
Tæt på computerne i forsvaret.
Alt om de nyeste spil.
Budgies: Hvad er værd at købe?
Masser af tips & tricks.
Bag kulisserne: Spil, der skrev historie.
+ Kæmpesektion med hotte nyheder!!

Vær med og vind:

KÆMPE KONKURRENCE

5 Atari-joggingdragter på højkant

SOFT Today er fra starten Danmarks største månedsblad for hjemmedatafolket. Med sammenlægningen af SOFT og IC RUN er skabt en helt ny type avis, der appelerer bredt til alle, der har computere i hjemmet: Her er nyt til Amstrad, Commodore 64/128, Amiga, Atari ST, lidt IBM og sågar et tv-spil eller to...
Det ved du. Og det ved de 99.000 andre, der læser SOFT TODAY også.
Men vidste du, at du nu ved bare at sætte et par krydser om det nye blad kan være en af de fem heldige, der vinder en superlækker Atari joggingdragt?
Konkurrencen er meget simpel: For at være med, er det vigtigt, at vi har kuponen inden årsskiftet 88/89 og at alle felter er udfyldt korrekt. Du må gerne skrive kuponen af eller kopiere den, hvis du ikke vil skrive i dit nye nummer af SOFT TODAY, men vi accepterer desværre kun een kupon pr. husstand.
Ansatte eller folk med tilknytning til forlaget Audio må ikke deltage i konkurrencen. Alle kuponer skal for at være med i konkurrencen være forlaget i hænde senest 31/12-88 klokken 24.00.

Sådan vinder du
Spørgsmålene, du skal svare på, er sådan set nemme nok, hvis du har læst det nye nummer af SOFT TODAY.
Og præmierne, de er lækre: En rigtig tyk USA-kvalitet, det er hvad Ataris joggingdragter er lavet af. Ikke noget med billige sømme her. Og ikke noget med fem størrelser mindre, når det hele er vasket en enkelt gang.
Er du klar? Så spids blyanten og vær med og vind...
Og husk: 31/12 er sidste frist! Kuponen sender du ind til SOFT TODAY, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Mærk kuverten "Konkurrence".

KUPON:

VÆR MED OG VIND

Spørgsmål 1:
HVILKE TO BLADE ER SLÅET SAMMEN TIL "SOFT TODAY"?

______

Spørgsmål 2:
HVOR TIT UDKOMMER SOFT TODAY?

______

Spørgsmål 3:
ER SOFT TODAY DANMARKS BILLIGSTE DATA-BLAD?
___ Ja ___ Nej

Spørgsmål 4:
OG SAMTIDIG DET MEST NYHEDS-AKTUELLE?
___ Ja ___ Nej

Spørgsmål 5:
HVILKEN TYPE STOF SKAL DER VÆRE MERE AF I SOFT TODAY?

______

Navn:______

Adresse:______

Post-nr:______ By:______

Tlf:______ Alder:______

Computertype:______

Hvis jeg vinder, skal min joggingdragt være:
_____Small
_____Medium
_____Large
_____ XtraLarge



Send kuponen ind senest 31/12-88 til:
SOFT TODAY
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærk kuverten "Konkurrence" og husk, kun een kupon pr. husstand. Skriv gerne kuponen af eller fotokopier, hvis du ikke vil klippe i bladet.

Nyt fra arcadehallen:

DE BEDSTE SPIL

Supernyheder til Commodore 64, Amiga og alle de andre...

Spænd din sikkerhedssele og læn til tilbage i sofaen: Nu er der godt med grill-bar-games på vej..!

1989 bliver året, hvor konverteringerne for alvor tager fart. Konverteringerne? Ja, det lyder som noget, man slår op i en fremmedordbog (måske endda over det letlandske sprog), men det betyder egentlig bare, at et spil "oversættes" fra arcade-versionen til hjemmecomputer.

De fleste fede spil starter deres liv i arcadehallen, nemlig som to-krones automater, spillemaskiner. Og det er der egentlig ikke noget spor underligt i: Trods alt kræves der jo noget af et spil, før man gider blive ved med at proppe penge i det, og det er derfor, de som regel bliver ret fede de fleste.

Penge, det er der også i at konvertere spillene.

Og har man først sikret sig rettighederne til at lave en klar automat-succes om til Commodore-version, er ens lykke skabt - langt de fleste coin-up konverteringer, som de kaldes, er nemlig garanteret et ret stort start-salg i hjemmeudgaven, ganske simpelt fordi så mange allerede kender det nede fra biografen eller den lokale grill.

For de store engelske firmaer er der penge i at købe de såkaldte licenser op på den måde. Firmaerne, der oprindeligt laver selve grill-bar-versionerne, er som regel store japanske automatnavne, og de har tit ingen eller kun ringe interesse i selv at kaste sig over hjemmecomputermarkedet. Derfor er de villige til at sælge spilnavn og spil-ide til en producent af hjemmecomputer-software, der normalt kun køber rettigheden til spillet til een maskine af gangen (f.eks. Commodore 64) eller nogle ganske få (C64, Amstrad og Amiga, for eksempel).

De japanske rettighedsindehavere sælger til højestbydende. Og det betyder i praksis, at det kun er en begrænset flok at store engelske firmaer, der er med i ræset om licensrettigheder, nemlig de rigeste: US Gold, Firebird, GO (US Gold), Imagine (Ocean/US Gold) og Elite...

De japanske firmaer, der bliver købt fra, er dem, der rent omsætningsmæssigt altid har de største hits i arcademaskinerne. Og den slags kan jo rent faktisk måles på antallet af tokroner, der er proppet i dem.

Her er navnene blandt andet Konami, Capcom, Taito, Sega og SNK, for nu bare at nævne nogle af de mest kendte. Også amerikanske firmaer som Atari CoinUps og det nu reorganiserede Bally stikker hovedet frem i ny og næ, og især sidstnævnte er en af dem, vi for alvor kommer til at høre noget til i løbet af '89.

På vej hjem i din stue

Redaktionen sendte testholdet i byen, skarpt bevæbnet med en sækfuld enkroner, for at afprøve det seneste af det fedeste. Og lad det være sagt med det samme: Der er meget godt på vej.

En hel del er allerede blevet opkøbt til hjemmemarkedet og det betyder, at vi godt kan begynde at glæde os. Resten kæmper de store engelske firmaer stadig om, og ingen tvivl om, at den højestbydende altid løber med sejren.

Næste fase bliver at se, hvem der får de enkelte programmeringsopgaver ud til sig. Når et firma som f.eks. engelske GO køber rettighederne til et coin-up spil, der skal udgives i en C64-version, er det nemlig mest navnet, grafikken og ideen bag man køber. Selve programmeringen, det rent tekniske arbejde, det må man selv tage sig af. Og typisk lægger de store firmaer den slags arbejde "ud af huset", nemlig til små programmør-teams, der ligger spredt rundt omkring i England (og også i udlandet, f.eks. Boys Without Brains i Holland eller de mange smågrupper i Tyskland og Ungarn).

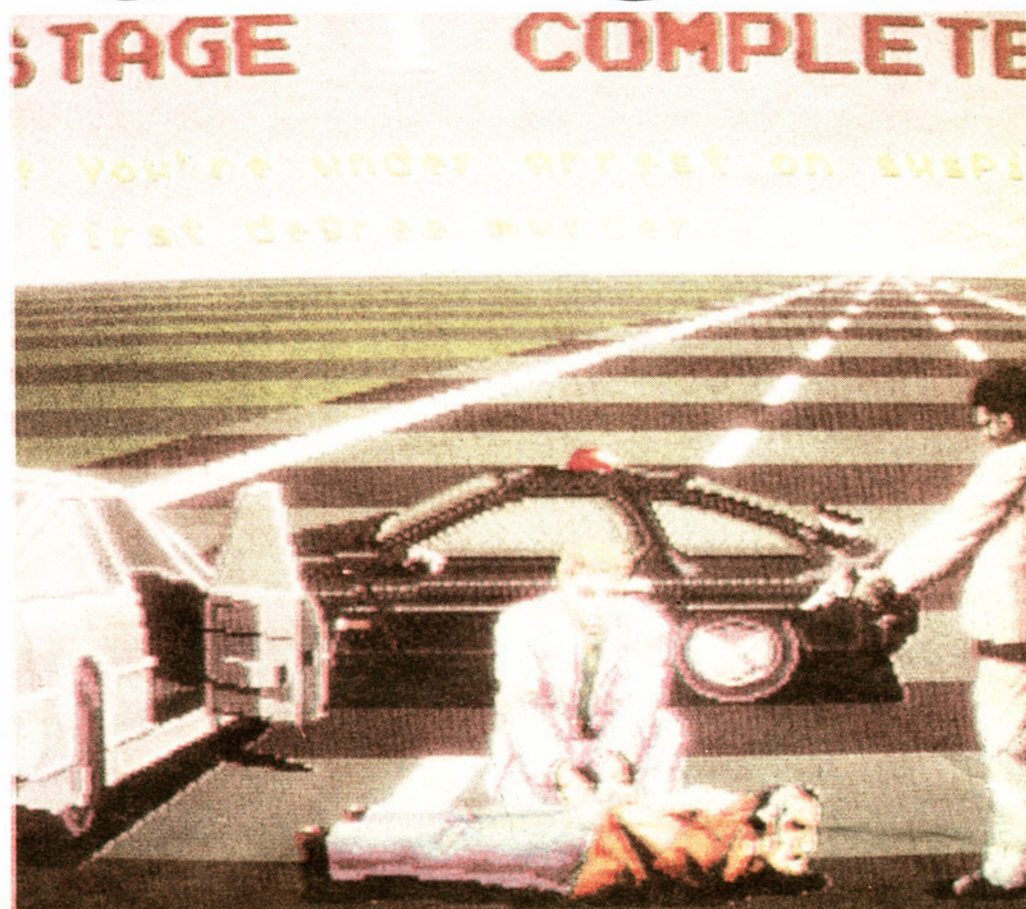
Allerede nu ved vi, at Firebird - der ejes af telefonvæsnet i England - har sikret sig hjemmecomputerrettighederne til "Bubble Bobble II". Lidt af et scoop, især når vi ved, hvor fænomænalt succesfuldt deres in-house konverteringshold gjorde jobbet på 1'eren.

Bubble Bobble 2 er et af dem, du roligt kan glæde dig til. Her er de to små monstre tilbage i forrygende fart, komplet med endnu bedre grafik, mange flere (og anderledes) skærme, et helt nyt soundtrack og en håndfuld bonus-ting og finesser, du simpelthen bare skal glæde dig til. Udgivelse? Vi gætter på marts.

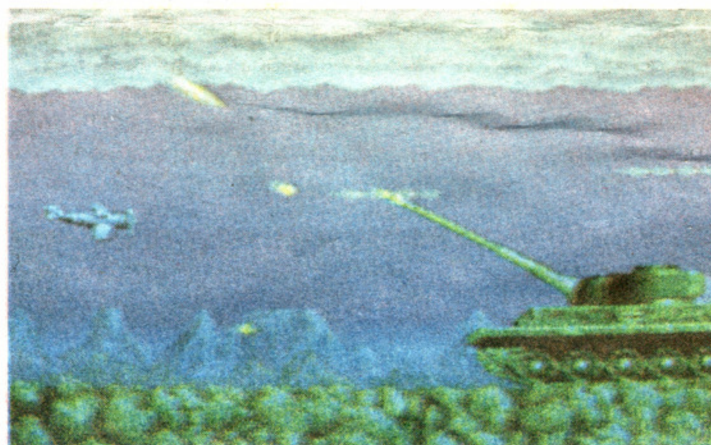
Mere af det, der er i vente fra Firebird, er "Mr. Heli". Som navnet lige giver en lille hint på, er Mr. Heli noget med helikopter-flyving. Også her skulle der meget gerne være noget at glæde sig til, for i hvert fald originaludgaven på grillen er helt i top.

I modsætning til f.eks. Thunderblade - det utroligt succesfulde og megafænomænale Sega-spil, vi har hos os i hjemmeversion takket være US Gold - er helikopteren i Mr. Heli en lille buttet sag, der slet slet ikke har den samme antydning af rå vold over sig.

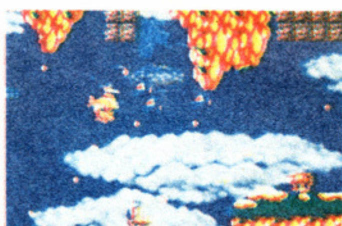
Og selvom Thunderblade er en succes af helt enorme proportioner, er der ingen, der siger, at ikke også nuttede Mr. Heli skulle kunne gå hen og blive genstand for en hel lille kult af forjættede games-freaks.



Sådan! Miami Vice holdet har fanget en forbryder i "Chase HQ".


"P47" bliver det store 64'er og Amiga-hit i 1989. Firebird står bag.


"Ninja Spirit" byder på mange forskellige våben.


Med "Mr. Heli" (Firebird) er du garanteret god underholdning.


I "Ninja Kazan" skal du samle skatte.

KONVERTERES



Fra arcadehallerne kommer mange af de spil, vi så senere kan få at se på hjemmecomputerne.



"Chase HQ" har god grafik.



Et sært mix af indianere og ninjaer i "Ninja Kazan".



I "Chase HQ" viser pilen dig, hvor du skal køre.

Firebird har herudover også sikret sig konverteringen af "P47". Og det er noget, der giver kroner.
De snuppede rettigheden lige for næsen af US Gold, der ellers havde det helt store checkhæfte fremme og næsten allerede havde forventet at få spillet "i hus", som fagfolk kalder det.
"P47" er et spil om Anden Verdenskrig. Det scroller sidelæns og har en two-player spillemulighed, der bare gør det hele endnu mere interessant. Enten kan du spille en mod en eller to mod computeren, og så gælder det om at kæmpe på samme side, **altså mod de mange fjendtlige** fly og tanks.
Afsted det gik, over stokkevis af flotte skærme og skærmsider fyldt med noget, der kunne være hentet ud af en gammel krigsfilm.
I hallerne rundt omkring er **"P47"** lige nu den helt store møntspiser, så hold øje med spillet når det dukker op i din lokale softwareshop (regn roligt med en marts-udgivelse).
Hvad vi regner med at få at se til din 64'er (og muligvis Amiga samt Atari ST) inden februar, bliver "Chase HQ" fra Go!.
Spillet er et racerspil i en stil, der ikke er helt ulig Out Run, men det rummer betydeligt mere i form af gameplay.
Baggrundshistorien i "Chase HQ" er lidt en kopi fra en gammel Miami Vice film - du er helten, en lys politimand, og sammen med din makker, der er neger og ligner Tubbs til forveksling, skal du trykke på sømmet og få brændt noget benzin af i jagten efter de onde.
Kører du hurtigt nok, vinder du.
Det handler om at dreje om skarpe sving, undgå store Budweiser-lastvogne, passe på andre biler og styre uden om sten og andre forhindringer på vejen. Når vejen i bedste Out Run stil deler sig, kommer der pile frem, der viser dig, hvilken retning du skal køre i.
Landskabet i "Chase HQ" er meget varieret, komplet med tunneler og store, detaljerede byer.
Når du efterhånden har halet ind på forbryderne, kommer lovens lange arm ud af din ene bilrude og - donk - en rød sirene er placeret på toppen af din vogn. McCloud-hylet starter, den røde lampe blinker vildt og YIEEHAW - the chase is on!
Afsted det gik. Nu er det ægte politijagt, det her, og inden for 60 sekunder skal du have arresteret den forfulgte. Det sker i vanlig Miami Vice stil: Hænderne op ad bilen eller ned at ligge på jorden, komplet med en iskold Colt .45 i nakken.
Når den første bad guy er ordnet, er der flere. Og det beretter stationens lille smække sild, Nancy, om. Hun ringer nemlig ud i patruljevognen og meddeler, at nu er der en ny, I skal sætte efter - f.eks. narkohandleren Carlos fra New York, der lige nu er på vej ned ad Interstate Highway i sin gule sportsvogn. Hold øje med ham. Og gennemfør endnu en arrest i "Chase HQ".
Hjemmecomputerudgivelse: Sandsynligvis april, muligvis dog først i maj.

Ninjaer er også noget helt hot, både i spillehallernes højrøstede mørke og derhjemme i stuen foran skærmen.
To ninja-spil, der allerede nu er fremme i form af automater, kan forventes at blive lanceret som hjemmecomputer-udgaver næsten samtidig. Og konkurrencen bliver hård mellem dem.
Det drejer sig om "Ninja Spirit" og "Ninja Kazan", der begge kommer ud omkring februar måned eller tidligt i marts.
Her er det henholdvis Ocean og Electronic Arts, der vil stå bag, selvom sidstnævnte dog afviser, at købet af rettighederne er endeligt forhandlet.
I "Ninja Spirit" - som Ocean får Virgin-gruppen "Gang of Five" til at konvertere - er du en ninja, der starter sin færd i en stor skov. Du kan vælge våben, som du kan skifte imellem ved at trykke på fireknappen. Af våben er der et sværd, en morgenstjerne, noget dynamit eller en boomerang, der selv vender tilbage som den slags jo har det for vane.
Fjender er der nok af i skoven og de kommer fra alle sider, også oppe- og nedefra. Fjenderne er andre ninjaer, og når du har dræbt nok af dem, kommer der en lille ork frem. Det er et dværgvæsen, der alt afhængig af dets farve enten kan give dig et beskyttende skjold eller ekstra mænd. De ekstra mænd er en smart feature, der ellers ikke ses i mange spil: Det foregår på den måde, at de følger efter dig et par skridt bag ved dig, og alt det, du gør, det gør de også. Med andre ord: Når du slår, slår de også, når du skyder, skyder de også osv. osv. Fedt!! Næsten som at få en tvillingebror eller to...
Undervejs gennem smalle broer, små dale og et bjerglandskab møder du flere farer i en grafik, der forhåbentlig også bliver værd at se på, når Oceans Imagineafdeling til sin tid sender det færdige hjemmedataresultat ud.
Og hvad så med konkurrenten, "Ninja Kazan"... Bliver det noget værd?
Sandsynligvis, selvom selve forhistorien synes noget bizar.
Du er en ninja, der er taget til det vilde vesten for at sørge for noget lov og orden. Ja, hvad giver du? Her møder du indianere, og det er ikke ligefrem hverdagskost for en japansk ninja, men ok - cultureclash måtte vel også komme til computerspillenes verden før eller siden.
Kan du forestille dig det?
Det er midt på dagen og solen står højt over Tombstone City. Rundt i det røde ørkenstøv ligger spredte klippestykker, i det fjerne høres kun en grib og de lange skygger fra en enlig kaktus driver mod horisonten. Alt er stille, da pludselig - chop, chop, en ninja kommer springende ind! - Banzai!!
Det er bare for meget!
Ikke så sært at de lokale indianere gør oprør. Frem med økserne, knivene og bue samt pil, for nu skal ninjaen ha' høvl. Og ninjaen, ja det er jo dig, så du må også hellere få det gode gamle ninja-sværd slebet og baske lidt med det.
Rundt omkring i klipperne finder du skattekister, du kan samle op for at få bonuspoints og mere energi, og det er det, du er der for at samle, så se at få dræbt nogle inderjanere.
For at finde kisterne, har du små pile til din hjælp.
Når du har hoppet længe nok og samlet tilstrækkeligt med kister, springer du ind i et vandfald og pludselig, jamen hov, hvad sker der her, og så er du kommet til Romerriget. Bizart?
Ja, men vældigt morsomt. "Ninja Kazan" er et spil, der er lidt langt ude, men trods alt fyldt med overraskelser.
Det er så som så om du gider investere i det når det kommer i hjemmecomputerudgave, for meget af det afhænger af kvaliteten på konverteringen.
Om ikke andet kan du altid væbne dig med tokroner nok og skynde dig ned i din lokale grill. Her står sikkert en flok spillemaskiner og chancerne er pænt store for, at en hel del af dem på et eller andet tidspunkt også finder deres vej ind i din helt egen hjemmecomputer...
Men mere om det i næste måned. Stay tuned, same bat-time, same bat-channel!

LÆS I NÆSTE MÅNED:
Flere spil, der er på vej fra arcaden til hjemmecomputeren...